NEW COMICS NOW!
FRANK MILLER ~ ALAN MOORE E I SUPER-EROI DEGLI ANNI OTTANTA.

LINEA Chiara

INFORMAZIONE E CRITICA SUL FUMETTO

INTERVISTA A: SAUDELLI

L. 4000

LINEA CHIARA

RIVISTA DI INFORMAZIONE E CRITICA DEL FUMETTO

Hanno collaborato a questo numero:

GIANNI BRUNORO
DIRETTORE RESPONSABILE

DANIELE BIGLIARDO
GIUSEPPE DI GENUA
ANTONIO FLORIO
ARTURO PICCA
Redazione

CRISTIANO ANTINOLFI
TOM BOMBADIL
GAETANO DAMIANO
CLAUDIO DELL'ORSO
ALESSANDRO DI VIRGILIO
ENRICO FONTANA
PEDI
EDOARDO SANT'ELIA
SAMOS SANTELLA
ROSARIO SPANÒ

Copertina di:
DAVID MAZZUCCHELLI

LINEA CHIARA – RIVISTA SENZA SCOPO DI LUCRO A DIFFUSIONE CONTROLLATA. – OGNI FORMA DI COLLABORAZIONE È VOLONTARIA E GRATUITA. – LE OPINIONI ESPRESSE NEI VARI ARTICOLI NON RIGUARDANO CHE I SINGOLI AUTORI. – TUTTI GLI ARTICOLI, SAGGI, DISEGNI, ILLUSTRAZIONI SONO © DEGLI AUTORI O SALVO DIVERSA INDICAZIONE, DELLE PERSONE O AGENZIE O CASE EDITRICI DETENENTI I DIRITTI.

LINEA CHIARA – NUMERO UNICO IN ATTESA DI REGISTRAZIONE PRESSO IL TRIBUNALE DI NAPOLI.

Composizione e stampa:
P.P.I.G.A. – EDIZIONI CUEN

Questo numero: L. 4.000

Abbonamento – Prenotazione per 3 numeri: L. 10.000

Redazione di **LINEA CHIARA** presso:
ANTONIO FLORIO
Via Aniello Falcone, 386 – Tel. 081/64.32.75
80127 NAPOLI

ON LINE

Una linea passante per due punti è una retta: asserto geometrico di indubbia verità.

Ma quando questi due punti sono d'interesse verso le nuove traiettorie del fumetto da un lato e la voglia di "parlare" di questo "media" per informare e cercare di focalizzarne gli aspetti peculiari — magari anche divertendosi — allora ciò che passa tra questi due punti è una **LINEA CHIARA**.

Questa la farneticante presentazione geometrica di una fanzine — un'altra?! — preparata in modo artigianale ma non troppo con la consueta passione di chi ha in sé il virus dell'immagine disegnata, dell'avventura rappresentata con l'inchiostro di china, di storie incredibili, di illusioni e personaggi che vivono nello spazio di una vignetta, di colonne sonore fatte di punti esclamativi: il fumetto, insomma, quello dei BANG! BOOM! GULP! e via demenziando.

Il panorama fumettistico nostrano è, in questi ultimi tempi, un po' assopito, dopo il gran parlare, il gran daffare che lo aveva caratterizzato negli anni scorsi.

Il fumetto francese, le nuove numerose testate italiane, le miriadi di fanzine più o meno brufolose: tutto o quasi scomparso in una sorta di letargo coatto voluto dalle ferree leggi del mercato, dalle regole di un budget da raggiungere, da una logica stritolante che poco ha a che vedere con la fantasia illustrata, lo "spettacolo disegnato" di lontana memoria.

Sopravvivono ancora poche riviste (le migliori diranno alcuni) le fanzine fotocopiate escono ora in brossura in poche scelte librarie: i brufolosi tracagnotti e sudaticci di un tempo sono ora yuppies che compilano articoli con computer e telefax somiglianti sempre più a redazionali al servizio di questo o quell'editore.

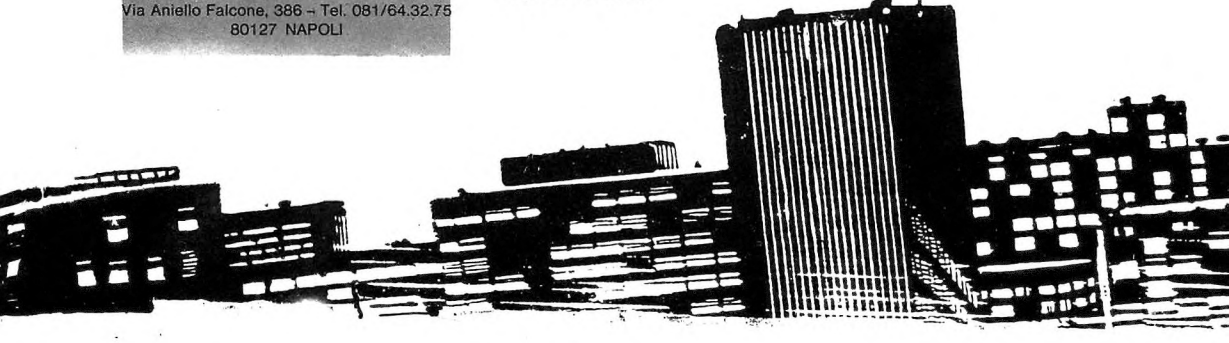
E la satira? L'ironia? Forse sono solo alla ricerca di sponsor.

Ecco allora l'ennesimo numero zero di un progetto nato in discussioni domestiche e telefoniche per mano di un manipolo di prodi (con la lettera minuscola!) che — udite, udite — ha fra i suoi intenti quello di discutere (insieme ad altri se è possibile!) delle nuove frontiere del comics, sul fumetto americano contemporaneo (che fine ha fatto l'Uomo Ragno? E Captain America? È vero che Sue Storm ha avuto un figlio? Thor è morto?) e, perché no, delle strisce nostrane da Tex ad Alan Ford ed oltre.

Tutto questo senza una direzione precisa (una linea non ha né origine né fine) — o meglio precisata a priori da interessi più o meno venali — e in modo professionale ma non professionistico (We Aren't in it for Money!!) e soprattutto per divertimento: perché, infine, la favola del fumetto è e deve essere a lieto fine.

Un'altra fanzine dunque: noi volevamo farla e voi, ne sentivate la mancanza?

Speriamo di si.



SOMMARIO

4 L'ALTRA FACCIA DELL'AMERICA

6 THE DARK KNIGHT RETURNS

8 DAREDEVIL BORN AGAIN

10 BATMAN YEAR ONE

12 THE KILLING JOKE

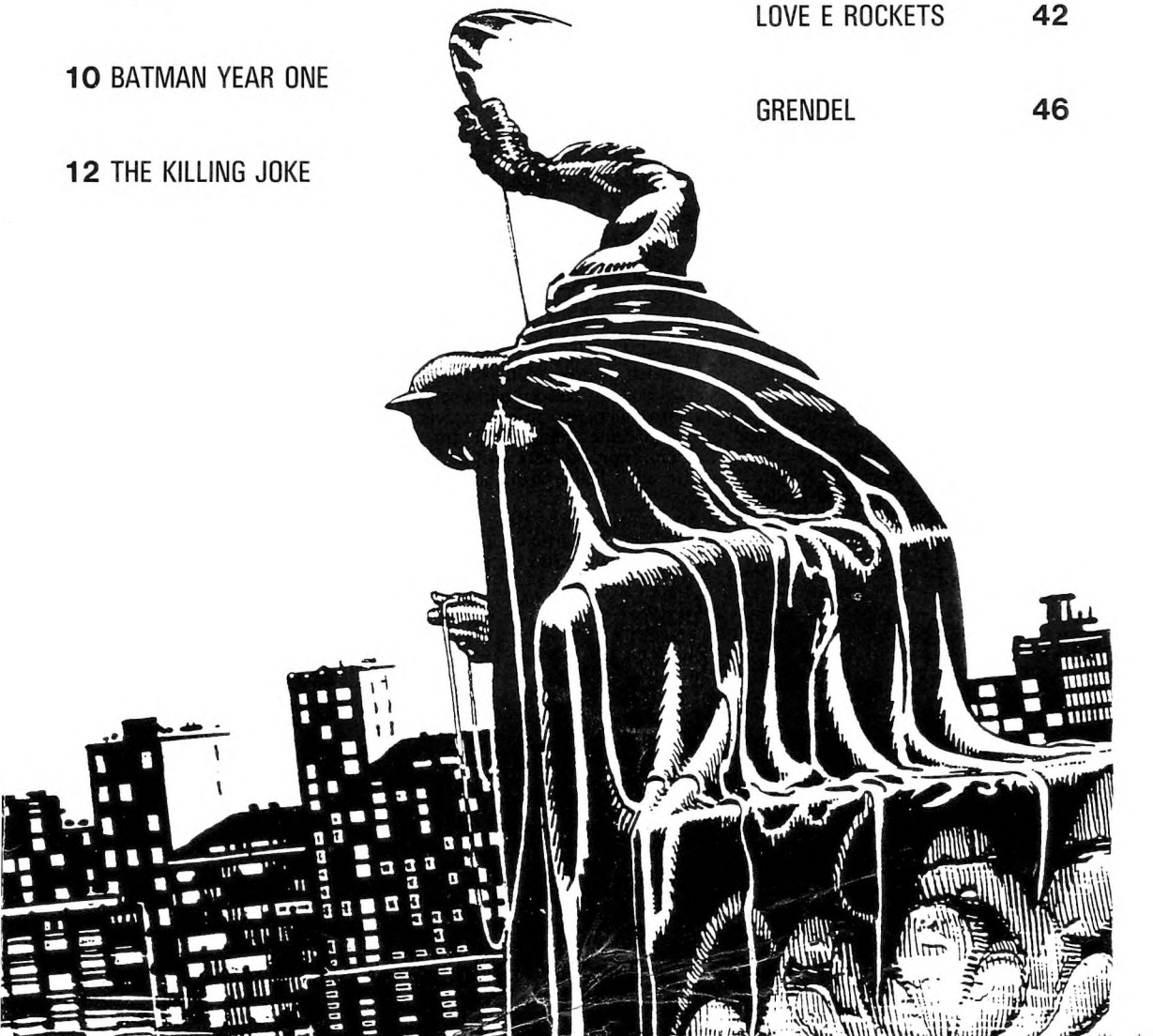
PRIMA LINEA (inserto) 15

INTERVISTA A FRANCO SAUDELLI 17

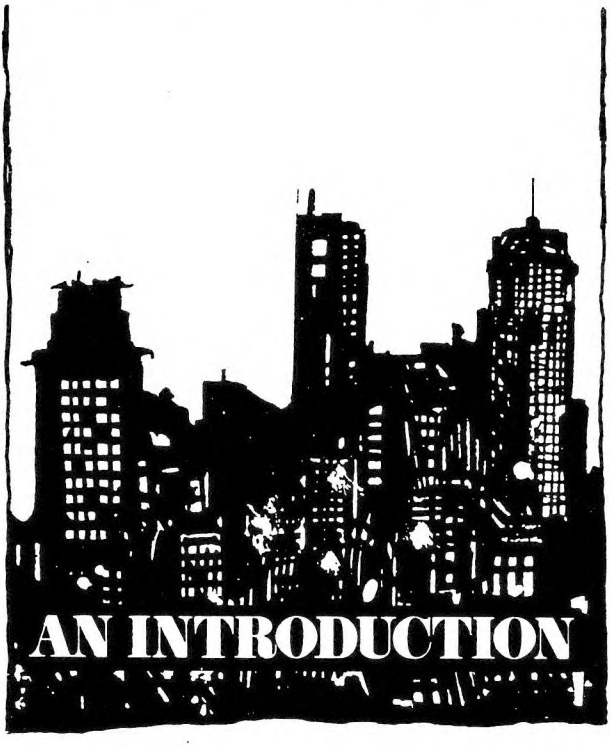
WATCHMEN 39

LOVE E ROCKETS 42

GRENDEL 46



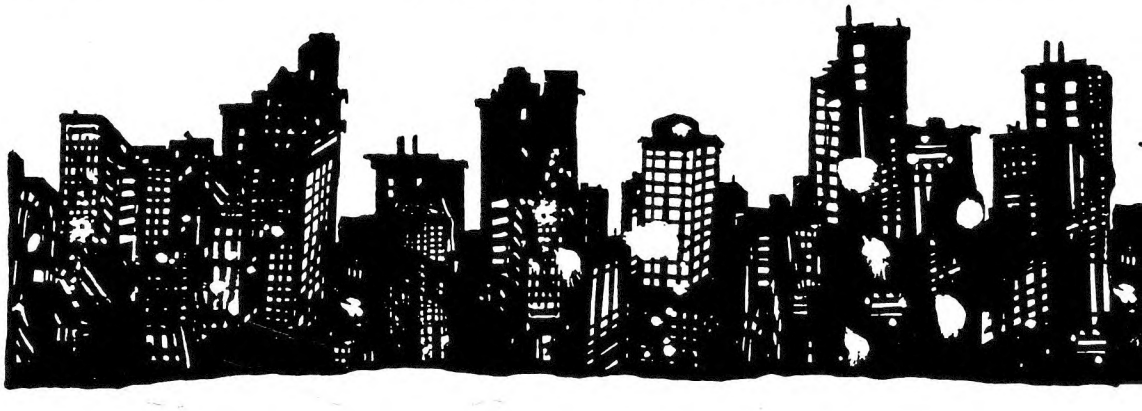
L'ALTRA FACCIA DELL



Confesso che mi sarebbe molto piaciuto vedere la faccia del lettore, memore delle laconiche prestazioni fumettistiche propinateci dalle defunte (?) case editrici Corno e Cenisio nei primi anni di questo decennio, quando si è trovato a leggere (per caso?) il Dark Night di Miller pubblicato da gennaio, ad intervalli a dir poco irregolari, da Corto Maltese.

Probabilmente avrà pensato di aver perso qualcosa nell'evoluzione sia del singolo personaggio che del fumetto americano in genere, viste le pochissime similitudini tra il Batman impresso nella propria memoria ed il Dark Night della Rizzoli.

Sicuramente non gli è stato di aiuto il patetico articolo introduttivo alla storia, scritto da gente per cui il comics statunitense è rappresentato solo da Paperino e Co.; per fortuna che in un isolato momento di lucidità quelli di Corto Maltese hanno pensato di tradurre l'originale prefazione al volume, opera di Alan Moore, che almeno attutisce l'impatto con una storia che al lettore nostrano dà l'impressione di essere iniziata antecedentemente alla prima pagina.



L' AMERICA

Tutto ciò per introdurre una serie di scritti che certamente non risponderanno alle decine di domande che frullano nella testa di chi ha letto Dark Night e/o le prime 24–32 pagine di Watchmen, ma almeno cercheranno di spiegare che queste due opere (le uniche, tutt'oggi, ad essere state tradotte parzialmente in Italia insieme ai primi due episodi del Ronin milleriano) non rappresentano casi isolati, ma sono la punta di un iceberg costituito da decine di opere, frutto di molteplici evoluzioni: quella degli autori, dei personaggi, del genere letterario (se si può così chiamare il fumetto), e soprattutto l'evoluzione del pubblico. Per cui nella serie di articoli/recensioni/critiche-/consigli e amenità varie che seguono ci siamo preposti il fine se non di coprire l'enorme buco che separa l'attuale produzione americana dalle nostre ultime conoscenze in lingua indigena (leggi Star Comics), almeno di mettere l'accento sulle opere (serie regolari ed albi speciali) che più rispecchiano il volto del nuovo comic statunitense dopo un vero e proprio "lifting" iniziato circa due anni fa. A quell'epoca alcuni autori si sono accorti che gli eroi dei fumetti stavano inesorabilmente perdendo credibilità agli occhi non più tanto innocenti del lettore medio, dotato oramai di una maggiore cultura generale e completamente disinibito da mezzi di comunicazione, aventi molto meno restrizioni del fumetto, come cinema, radio e soprattutto televisione; per cui era impossibile continuare a proporre lo stereotipo dell'eroe tipico degli anni '70 tutto muscoli e battutine stupide che oramai risultava troppo ingenuo anche ai ragazzini sotto i dieci anni, adusi alle efferate guerriglie di Rambo e Co.

A risolvere il non semplice problema ci ha pensato (in parte) un

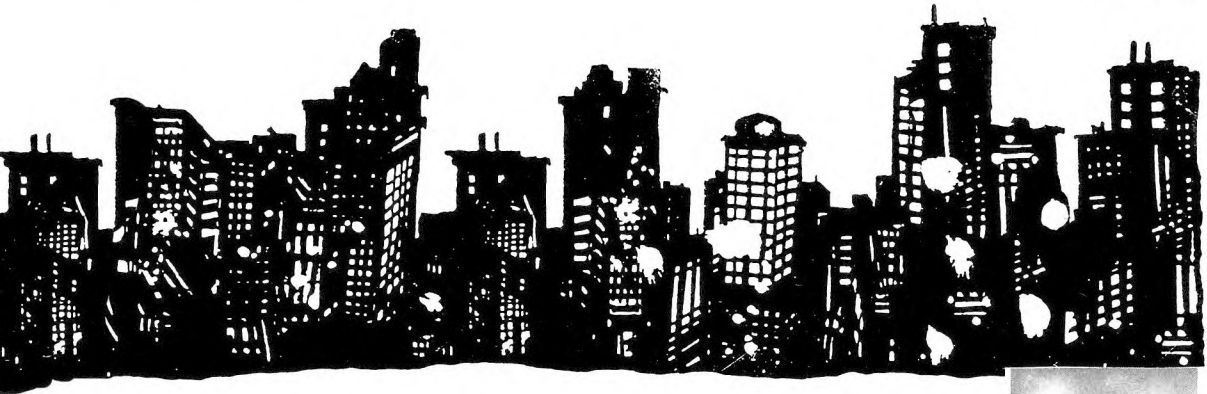
gruppo di autori, Miller e Moore in testa, ma anche Byrne, Sienkiewicz, Mazzucchelli, Barr, Davis, Gibbons etc. etc., che o sono riusciti a dare nuova linfa ai vecchi eroi (Batman, Superman, Devil etc.), riproponendoli sotto nuove vesti più adatte alla maturità del pubblico e alle capacità espressive degli autori, oppure, con un'opera ancora più radicale e conseguentemente molto più audace, a stravolgere quasi completamente i canoni del fumetto classico americano, realizzando storie sempre ambientate nel fantastico, ma sicuramente in una dimensione più vicina a quella reale (Watchmen).

Comune denominatore a quasi tutte le opere di questi autori è l'influenza delle scuole sudamericana ed europea; Miller e Co. riescono ad appropriarsi di quanto di meglio questi filoni offrono, infondendo nelle loro opere quella profondità artistico–culturale di cui il fumetto statunitense era carente, che unita alla vitalità e al vigore delle storie made in USA ha portato il comic statunitense ad ottenere di nuovo una supremazia che era venuta meno negli ultimi 10–15 anni.

In seguito a questa vera e propria "rivoluzione" realizzata da questi geni innovatori anche tutti gli altri autori si sono sentiti spinti a scrivere e disegnare opere di livello qualitativamente superiore allo standard. E possiamo affermare che oggi è difficile trovare un albo proveniente dagli States che sia disegnato molto male o scritto peggio; certo non viene pubblicato un Watchmen ogni mese, ma almeno siamo sicuri che non rivedremo mai più un Batman imbecille come quello perfettamente interpretato da Adam West nel film televisivo.

Per concludere questa introduzione non mi resta che augurarvi/ci una pronta traduzione di tutte le opere qui citate ad opera di editori meno chiacchieroni della Comic Art, meno speculatori della Milano Libri e più ricchi della Star Comics.

C. Antinolfi



THE DARK KNIGHT RETURNS

Parlare di Dark Knight, del genio di Frank Miller, di questo enorme successo dell'editoria americana, è perlomeno arduo.

Proprio perché ne è enorme il successo, di Dark Knight, si è detto tutto ed il contrario di tutto, e sviscerarne aspetti originali è impresa quasi impossibile. Cercherò di trasmettervi "semplicemente" le mie impressioni di "lettore". Richiamerei innanzitutto la vostra attenzione sul disegno, un segno grafico molto personale, a volte sgraziato, che "gonfia" i corpi, quasi a voler prendere in giro il modo di disegnare i super eroi (e prendere in giro sè stesso), con un'ironia di fondo che costituisce un complemento essenziale nell'opera milleriana.

Molto a suo agio con le atmosfere di questa città in moderno decadentismo, imbevuta e percorsa da corruzione e violenza, Miller gioca con i chiaroscuri, crea assonanze e rimandi all'interno della tavola, con un montaggio ricco di stacchi, veloce, affascinante e allusivo come un grande video–clip. Impossibile non menzionare la grande ricostruzione dell'assassinio dei genitori di Bruce Wayne, già citata nella sua forza "mitologica" nella prefazione di Moore. Questa scena già mitica, è stata resa da Miller ancora più grande, è divenuta leggenda, fusasi con l'altra scena fondamentale nella vita di Batman (la vista del pipistrello che rompe la finestra che sarà l'origine del giustiziere mascherato), si è trasformata. Qui Miller si supera: sul volto di Wayne, illuminato a tratti dai fulmini, si disegnano le ombre della finestra, che sembrano lasciargli un marchio, a segnare con una croce il destino di quest'uomo. In questo momento passato e presente si fondono, la storia si ripete con i suoi corsi e ricorsi, il pipistrello rompe la finestra proprio quando il temporale rompe la cappa di caldo sulla città: Un grande video–clip!

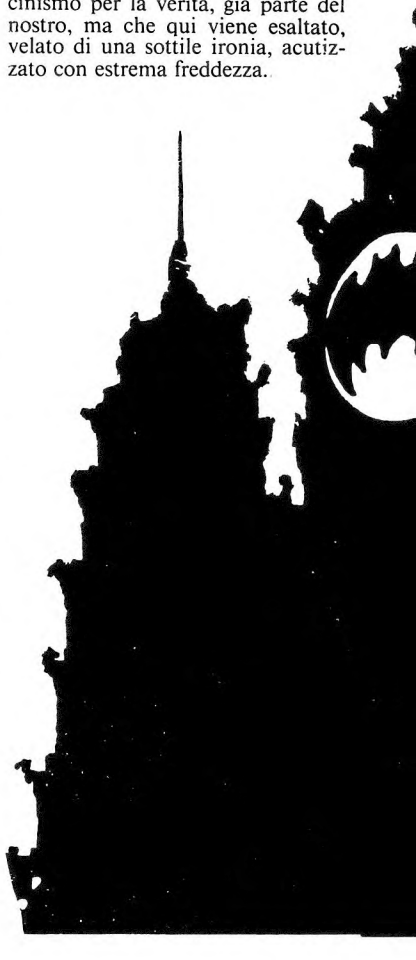
Non a caso uno dei nostri maggiori autori di fumetto, di cui taccio il nome, mi ha detto che lo ha trovato "televisivo". Forse nessun aggettivo calza meglio, perché il Cavaliere Oscuro ha proprio i ritmi ossessivi della televisione, quella televisione che, divenuta con Miller vero personaggio, è una presenza costante 24 ore su 24 della vita di ognuno, freneticamente occupata (più che a informare) a creare e distruggere notizie, presuntuosamente affannata a dettare opinioni, forse sentendo che il grande mito dell'Uomo Pipistrello le sta sfuggendo di mano; questo Batman che divide l'opinione (pubblica e non), indecisa se crederlo un vigilante o seguirlo nel suo esempio (l'uomo tranquillo nella sua bottega mette in fuga il teppista).

Nella storia, si diceva, ci sono varie assonanze, come la bandiera americana, un simbolo che si trasforma, non a caso, in un altro simbolo. Entrambi alludono allo stesso significato, quasi fossero complementari e nel mondo di Miller non si può fare a meno di pensare a uno senza arrivare all'altro (ma davvero non l'avete riconosciuto quel simbolo?).

Ma i rimandi e le analogie non sono peculiari solo nel montaggio della tavola, sono presenti in tutta la storia, come nel dialogo tra Clark Kent e Bruce Wayne, preannunciato dalla scena di un'aquila che cattura un topolino (presagio dello scontro futuro, fin troppo facile qui, la simbologia dell'aquila, da sempre immagine dell'America). Oppure nella contrapposizione tra le guerre combattute dai due super eroi: Superman impegnato a combattere per la sua nazione sull'isola di Corto Maltese (divenuta poi, nella traduzione, chissà per quale sorta di pudore, Maltilla) e Batman impegnato nella sua battaglia personale contro il Joker per la salvezza di alcuni bambini ed anche, e soprattutto, per sè stesso. D'altronde la contrapposizione stessa, come appare ovvio, pone Superman come elemento portante e simbolo del potere reazionario, governativo e forse un po' cieco, e Batman simbolo di una libertà anarchica, una forza "oscura" sprigionata dall'intimo (ma sarà vero o è solo una titanica sete di vendetta?).

Qui Superman è, come scrive Alan Moore, un "dio molto terrestre", mentre Batman, che deve vedersela con gli anni che passano, non ci pensa due volte ad autoproclamarsi legge (anche se dirà che le sue armi sono tranquille), scatenando così l'epico scontro col suo antagonista di sempre. O forse la sua è vera sfida, un modo come un altro per farla finita con queste contrapposizioni.

E facciamola finita anche noi, perché questo autoproclamarsi, come il già citato scontro con il Joker, ci serve ora per esaminare un altro lato dell'opera, quel compiaciuto cinismo che accompagna le azioni e i pensieri di Batman, un cinismo per la verità, già parte del nostro, ma che qui viene esaltato, velato di una sottile ironia, acutizzato con estrema freddezza.



Miller ci presenta un Batman che, pur invecchiato ("abbastanza da dover usare le gambe per arrampicarmi") non ha perso la sua consueta abilità nel combattere, nel lottare corpo a corpo. E se i muscoli non sono quelli di una volta, l'esperienza accumulata lo fa colpire con durezza, spietato nella sua volontà di far male, di spaventare il malvivente, di usare dei trucchi (magistrale quello dello scontro con Superman) fino ad uccidere, praticamente a sangue freddo e a mani nude, il Joker (contrapposizione ironica, ancora una volta) nel tunnel dell'amore. Forse, Batman questo prima non lo avrebbe fatto, ma ha imparato la lezione di una città dura, folle e spietata, assurda nella sua lucida violenza (uno dei rari cliché mantenuto da Miller, peraltro in modo superbo) e non può far altro che adeguarsi, compiaciuto. Tant'è vero che dirà al Joker "No, stai giocando il gioco sbagliato. Il vecchio gioco. Tu questa notte non fai ostaggi. Io questa notte non faccio prigionieri". Forse è la vecchiaia che incalza a renderlo ancora più duro, forse è quel cinismo di chi si sente escluso dal gioco per volontà altrui, vicino alla fine, ma che ancora può prendersi delle soddisfazioni. Ancora può permettersi il "lusso" di dire ad un Superman "voglio che ricordi la mia mano sulla tua gola, voglio che ricordi... l'unico uomo che ti ha sconfitto...". Un cinismo contrappuntato da dialoghi secchi e decisi, mai banali, ma anzi sempre dotati di una forza, uno spessore psicologico, un'acutezza che ormai troppo spesso manca nei fumetti europei; monologhi intrisi di una notevole forza poetica, che di frequente stride abilmente e piacevolmente con la crudezza degli avvenimenti (uno per tutti, perché varrebbe la pena citarne tanti, nella seconda parte: "Il vento urla e regala libertà alle foglie morte... Un lupo ulula. Io so come si sente"), in cui questi eroi parlano con sé stessi e rendono noi lettori partecipi delle loro turbolenze interiori (ad esempio l'accorato appello di Superman alla madre adottiva Terra).

Da notare l'idea di dare ai pensieri di ognuno un colore diverso, la cui scelta è ancora una volta simbolica e non causale. La psicologia dei personaggi è così resa magistralmente da Miller e la storia stessa può essere vista come una lotta psicologica di caratteri che si contrappongono o che si difendono da se stessi.

Ne scaturisce quindi, un grande fumetto moderno. Perché moderna è la figura di Batman ridataci da Miller; non solo perché invecchiandolo lo ha avvicinato a noi, strappandolo al limbo dove vivono gli eroi sospesi nel tempo immobile, facendone quasi una figura reale (anche se, come osserva Moore, con i "crismi" della leggenda).

In fondo, non dimentichiamolo, Batman non ha super poteri (da qualche parte ci viene detto che è "solo" un super atleta), è un uomo qualunque, o quasi, di certo avvicinabile ai moderni eroi del cine–video, uomini super allenati e particolari, ma sempre uomini. Non solo. Attuale, dicevo è il modo in cui Batman affronta i criminali e sembra che quasi ci goda a terrorizzarli e ferirli. Però, proprio perché resta uomo, con le sue debolezze e i suoi contrasti interiori, cerca quasi un autogiustificazione alla sua violenza. Così lo sorprendiamo (e forse è sorpreso lui stesso) a pensare che quel ladro che ha ucciso i suoi genitori fosse ben poca cosa in confronto ai moderni criminali, "una stirpe più pura". In fondo questo Batman che agisce solo per sé stesso, per dimostrare che è vivo, che la sua missione è il suo lavoro (anche perché andare in pensione non fa mai piacere...) lo fa diventare più umano e simpatico ai nostri occhi.

Miller, al di là della splendida elaborazione di questo mito, propone, coraggiosamente, un modo diverso di trattare il fumetto super eroistico. In Dark Knight c'è tutto il fumetto e qualcosa di più: l'autore l'ha scritto come se fosse un romanzo e disegnato come per la preparazione di un video. Miller ridà, in questo modo, una nuova credibilità agli eroi, donando a Batman una psicologia tanto ricca da mediare le interpretazioni proposte nel corso degli anni.

Ben poco resta da aggiungere se non un suggerimento: se volete creare l'atmosfera giusta alla lettura del Cavaliere Oscuro, fatelo ascoltando "Tutu" di Miles Davis. Ha lo stesso nitore, lo stesso freddo e calcolato calore di Gotham City.

Rosario Spanò

Che Frank Miller fosse destinato a diventare, probabilmente, uno degli eventuali "rivoluzionari" del fumetto americano degli anni '80, i più attenti e perspicaci l'avevano forse già capito una decina di anni fa (noi italiani qualche anno dopo), quando questo giovane talento, approdato da poco alla Marvel, diede una sua interpretazione (inizialmente solo grafica) completamente nuova del personaggio affidatogli: Daredevil. Non so quanti lettori notarono allora che per la prima volta un super–eroe dopo una cruenta battaglia riportava evidenti segni fisici della lotta, segni che andavano al di là delle lussazioni e dei lividi del Peter Parker di romitiana memoria, rispecchiando così fedelmente come la violenza può ridurre il nostro corpo.

Se ciò è stato un atto di onestà da parte di autori che per anni ci avevano propinato titaniche battaglie terminate sempre con i protagonisti (buoni) perfettamente integri e neanche spettinati, d'altro canto bisogna ammettere che ciò ha scatenato una vera e propria ondata di violenza, spesso gratuita, nel fumetto medio americano. Bisogna comunque riconoscere a Miller di aver inserito nelle sue opere non tanto la violenza, che già era abbondantemente presente in tutte le storie a fumetti e nei cartoni animati d'oltreoceano, quanto le vere conseguenze di essa, per anni nascoste agli occhi innocenti dei lettori. Tutto ciò, in fondo, per rendere più credibili (se mai fosse possibile) le avventure dei super–eroi.

Le innovazioni di Miller in questo senso acquistano ancora più valore se si pensa che negli USA esiste una censura tanto restrittiva su argomenti come sesso, droga e violenza che probabilmente Dylan Dog verrebbe considerato un fumetto per soli adulti.

È ovvio che con gli anni i meriti di questo artista sono andati ben oltre tutto ciò, infatti egli è stato uno dei primi negli States a proporsi come autore completo (cosa impensabile 10 anni fa); Miller è uno dei pochi artisti di lingua inglese ad interessarsi al fumetto d'oltreoceano, sia europeo che giapponese, riportandone notevoli influenze grafiche e narrative come è ampiamente dimostrato in due delle sue più famose opere: Ronin ed Elektra; ed infine come non ricordare la sua versione, applauditissima e chiacchieratissima, del Batman senile di Dark Night che ha praticamente invogliato la maggior parte degli autori a produrre, negli ultimi due anni, del materiale artisticamente più maturo della scialba produzione della fine degli anni '70 e inizio anni '80.

Tornando al Daredevil milleriano, quando questi, all'inizio di questa decade ne prese completamente in mano le redini, risultò subito evidente il salto qualitativo della testata che si elevò nettamente sull'allora mediocre produzione Marvel (ad eccezione degli X–Men di Clarement e Byrne) portando Daredevil a livelli di vendita difficilmente ripetibili. Bene, Frank Miller in questi ultimi otto anni ha prodotto, come autore di testi e/o disegni, una quarantina di albi di "Scavezzacollo", culminati in quel piccolo capolavoro che è la saga denominata poi "Born Again" (dal titolo del volume che la raccoglie, che per chi non lo sapesse comprende gli albi che vanno dal numero 227 al 233 della serie regolare); in essa con la complicità, neanche tanto velata, di David Mazzucchelli, il nostro eroe (Miller) ha portato Matt Murdock attraverso una serie di esperienze drammatiche precedentemente mai vissute né da lui, né da altri suoi più illustri colleghi. Per farla breve, e per non privare troppo del piacere della lettura coloro tra voi che vorranno cimentarsi, la storia si dipana intorno al tentativo, in verità quasi completamente riuscito, di Kingpin (noto capo della malavita locale) di distruggere fisicamente e moralmente la figura di Daredevil, colpendo non direttamente il diavolo Rosso, ma il suo alter–ego, il più vulnerabile Matt Murdock; di cui Kingpin è venuto a conoscenza grazie alla "vecchia" Karen Page (ricordate la segretaria tutta casa e

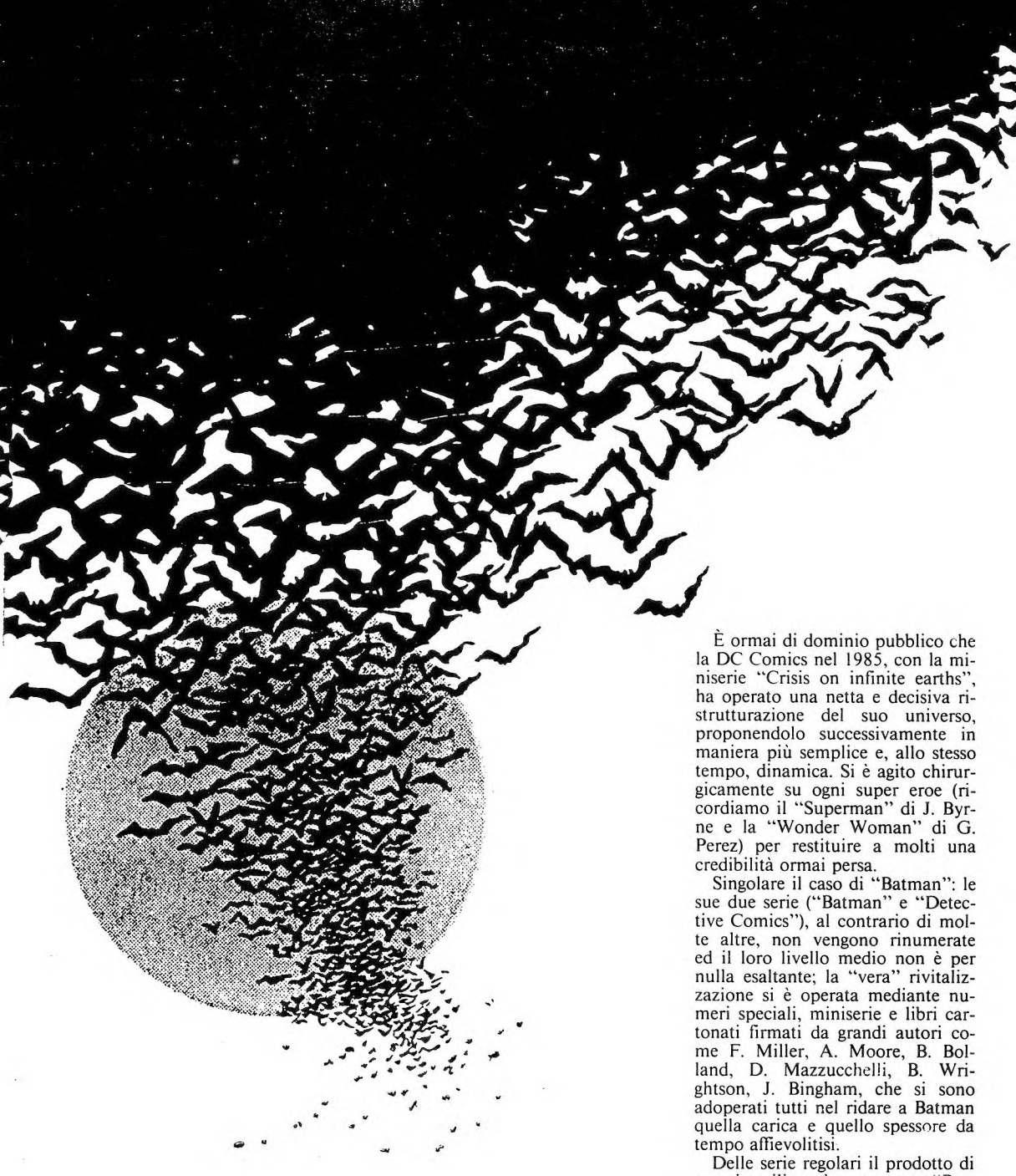
ufficio dei primi 60 numeri del Devil nostrano?): ormai all'ultimo stadio dell'aberrazione umana, ridotta a recitare in porno film per pagarsi i bisogni che la sua condizione di tossicodipendente imponeva, Karen Page vende l'informazione dell'identità segreta di Daredevil in cambio di una bustina di effimero benessere. Grazie a questa informazione non risulta difficile per il re del crimine imbastire una falsa accusa ai danni del cieco avvocato, con conseguente espulsione dall'albo, congelamento di tutti i beni e successiva riduzione sul lastrico; se a ciò aggiungete il fatto che Kingpin gli fa anche saltare in aria la casa il quadro è completo. A questo punto, dopo uno scontro fisico, tanto cruento quanto realistico, con il paffuto gangster, ed il tentativo di quest'ultimo di eliminare definitivamente il coriaceo antagonista, la mente del buon vecchio Matt ha cominciato a vacillare ed il nostro eroe inizia a girovagare per le zone malfamate di New York in stato semiconfusionale; ad aiutarlo ci pensa però una suora (sulla cui identità potrebbero esserci interessanti sviluppi futuri), che gli dà ricovero e lo cura. Una volta ripresosi, Matt ritrova Karen, passata nel frattempo attraverso ulteriori angoscianti esperienze, sconfigge Kingpin (legalmente, e non fisicamente come vorrebbe la buona tradizione del genere), ed insieme alla sua ex-segretaria decide di fondare un centro rieducativo per tossicodipendenti e disadattati nel Bronx.

Questa in breve la trama, che raccontata così non rende neanche lontanamente giustizia al lavoro di Miller, che con questa storia (e con molti altri suoi lavori) ha portato nel fumetto americano, già principe della vitalità e del vigore, quella personalità e quella profondità che sembravano essere prerogativa del fumetto europeo.

Alla bellezza della storia concorrono non poco i disegni di David Mazzucchelli, incisivi quanto essenziali (su tutti la bellissima copertina del volume), che ci dimostrano come con un discreto talento ed un buon maestro si possa tirar su un artista di tutto rispetto, probabilmente già pronto al gran salto come autore completo.

Infine non ci resta che sperare che con l'uscita della seconda testata della Star Comics, Devil sia "Born Again" anche da noi.

Cristiano Antinolfi



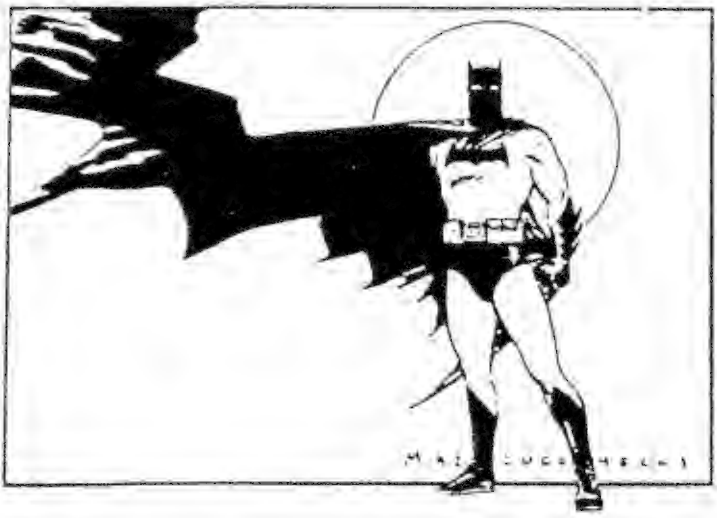
È ormai di dominio pubblico che la DC Comics nel 1985, con la miniserie "Crisis on infinite earths", ha operato una netta e decisiva ristrutturazione del suo universo, proponendolo successivamente in maniera più semplice e, allo stesso tempo, dinamica. Si è agito chirurgicamente su ogni super eroe (ricordiamo il "Superman" di J. Byrne e la "Wonder Woman" di G. Perez) per restituire a molti una credibilità ormai persa.

Singolare il caso di "Batman": le sue due serie ("Batman" e "Detective Comics"), al contrario di molte altre, non vengono rinumerate ed il loro livello medio non è per nulla esaltante; la "vera" rivitalizzazione si è operata mediante numeri speciali, miniserie e libri cartonati firmati da grandi autori come F. Miller, A. Moore, B. Bolland, D. Mazzucchelli, B. Wrightson, J. Bingham, che si sono adoperati tutti nel ridare a Batman quella carica e quello spessore da tempo affievolitisi.

Delle serie regolari il prodotto di maggior rilievo è certamente "Batman year one", una miniserie di quattro numeri apparsa sulla serie "Batman" nn. 404/407, in cui Frank Miller (nelle vesti di narratore) e David Mazzucchelli hanno presentato una riedizione riveduta e corretta del primo anno di avventure del celebre giustiziere mascherato.

La rinascita di Batman viene in-

BATMAN YEAR ONE



serita cronologicamente al termine degli anni settanta in una Gotham city davvero invivibile dove anche la polizia è marcia e corrotta.

Miller recupera abilmente le tematiche crude e violente dei telefilm polizieschi di quegli anni (Serpico), isolando le poche figure positive della storia (Bruce Wayne e Jim Gordon) nella loro lotta contro il crimine.

La genesi dell'uomo pipistrello è stata mantenuta nelle sue caratteristiche originarie: il giovane Bruce Wayne assiste impotente all'uccisione dei suoi genitori in seguito ad una banale rapina e sarà proprio questo shock a generare in lui quel profondo sentimento di vendetta che lo porterà ad odiare la criminalità in tutte le sue forme. Dall'uccisione dei suoi genitori la vita di Bruce è protesa, infatti, verso un unico scopo: diventare un vigilante implacabile per i criminali di Gotham e a questo proposito inizia una dura preparazione psicofisica che, successivamente, porterà ad unificare la sua mente ed il suo corpo in un'unica arma perfetta.

A ventiquattro anni il ragazzo si sente pronto e, camuffatosi leggermente per celare la sua vera identità, si lancia nella sua prima missione esplorativa. Notata una giovane prostituta mentre viene picchiata dal suo protettore, Bruce accorre in suo aiuto, col solo risultato, però, di venire accoltellato alla gamba dalla ragazza stessa. Successivamente accorre un'altra sua "amica", Selina Kyle (la futura Catwoman), esperta in arti marziali e Bruce, ferito, deve far appello a tutte le sue forze per fronteggiarla e poi per fuggire alla polizia che era giunta sul luogo.

Il giovane Wayne si ritira nel suo sontuoso palazzo pensando al suo futuro: solo un travestimento che susciti terrore potrà intimorire i criminali di Gotham!

In quel mentre un gigantesco pipistrello penetra nella stanza rompendo il vetro di una finestra e Bruce, vedendolo, si sente riportare indietro nel tempo, quando da bambino ne aveva visto uno identico nella caverna sotterranea alla villa.

In questo modo Bruce Wayne diventa Batman.

La polizia di Gotham malvede questo giustiziere solitario in calzamaglia, interessata com'è a difendere la propria legge. Solo il tenente Jim Gordon (l'unico a non essere immischiato in traffici illeciti) è convinto della sua innocenza, avendolo visto rischiare la vita nel tentativo di salvare una vecchia; è, inoltre, una persona estremamente intelligente dal momento che per primo pensa a Bruce Wayne come a un possibile uomo-pipistrello ("Bruce Wayne, l'uomo più ricco di Gotham city... il Sgt. Essen mi ha informato che i genitori di Wayne furono uccisi da un rapinatore quando il bambino aveva sei anni. Questo è un motivo abbastanza valido, suppongo, per far sì che un uomo si vesta come Dracula ed assalga criminali...").

Batman, d'altro canto, "sente" il bisogno di un alleato nella sua "crociata" e pensa subito a Jim Gordon. L'occasione gli si presenta presto: Gordon, resosi conto del marcio che circola fra i suoi colleghi, porta avanti un'indagine personale col risultato di indurre il commissario Loeb a rapirgli il figlio appena nato per poterlo ricattare agevolmente.

Batman riesce, però, a sventare il diabolico piano ed a instaurare con Gordon, divenuto capo della polizia, una perfetta alleanza.

Year one è l'introduzione ideale alla lettura del "Dark Knight"; Miller ha, infatti, legato a doppio filo le due opere con un mirabile lavoro di regia.

Batman non è più il difensore della giustizia, ma un "crociato" predestinato a combattere la malvagità umana in una guerra strettamente personale. Inoltre la figura di Bruce Wayne non è altro che un paravento necessario a celare pubblicamente la vera personalità che è in Batman.

Il mito dell'uomo pipistrello rivisitato e rinvigorito da Miller si inserisce pienamente nell'ottica moderna dei super eroi che poco ha a che vedere con l'immagine classica che ha dominato dagli anni '30 agli anni '70.

Il suo merito maggiore è quello di aver inserito in un personaggio popolare come Batman elementi tratti dal fumetto colto e dalla letteratura e di essere riuscito ad imporli al grosso pubblico. Risultato, questo, non ipotizzabile fino a pochi anni fa.

A. Florio

Il 1988 sarebbe dovuto essere l'anno dell'uomo d'acciaio che, beh 40 anni fa, apparve sul primo mitico numero di Action Comics. La DC Comics quest'anno ha si inondato il mercato di miniserie, albi speciali e qualche cartonata per celebrarne l'evento, ma tutti questi prodotti sono di qualità media. Sicuramente più interessanti si prevedono invece le operazioni costruite su Batman, l'altra "leggenda" della Dc, che sta vivendo alla fine degli anni '80 uno dei suoi più bei periodi. Nella primavera di quest'anno è uscito nei comic shop americani una graphic novel fermato "comic book", di 46 pagine.

THE KILLING JOKE

dal titolo "The Killing Joke" e firmata da due autentici assi del fumetto americano: Alan Moore e Brian Bolland. Alan Moore, geniale autore inglese che ha legato il suo nome a serie celebratissime quali "Miracleman" (per la Eclipse), "Swamp Thing" e "Watchmen" (per la DC), s'è adoperato anch'egli nel narrare le gesta di Batman, coadiuvato per l'occasione dal bravissimo Brian Bolland, disegnatore realista dal futuro certamente luminoso. Entrambi, comunque, pur godendo di buona fama in America, sono praticamente sconosciuti in Italia. Probabilmente, a parte gli irriducibili cultori del fumetto U.S.A., il grosso del pubblico italiano ignora "The Killing Joke" e data la sua alta qualità è davvero un peccato.

The Killing Joke — lo scherzo che uccide — vede il ritorno del Joker nelle vesti di co-protagonista, ma la sua presenza è così carismatica da negare al suo antagonista di sempre il ruolo di prim'attore, oltre che l'immagine di copertina. Non aspettatevi ora, però, l'ennesimo scontro tra i due personaggi, o meglio non aspettatevi "solo" questo. Moore, da grande scrittore qual'è, ha scavato a fondo nella psicologia dei due rivali, mostrandoceli (una volta tanto) non come degli eroi, ma come esseri umani, intrappolati nei loro ruoli da un destino crudele, e condannati ad interpretarli sino in fondo.

Il racconto ha inizio quando il detective della notte decide di far visita al manicomio criminale di Arkham dove è rinchiuso il Joker, solo per scoprire che il principe-clown del crimine è evaso per perpetrare uno dei suoi più insensati ed efferati crimini: provare che chiunque può diventare un folle. Basta soltanto una "cattiva giornata", come scoprirà con raccapriccio il commissario Gordon.

Moore alterna al presente frammenti del passato misterioso del Joker, quando ancora conduceva un'esistenza "normale". Non sarebbe azzardato ipotizzare una spiccata preferenza dell'autore nei suoi confronti, puntando che verso l'uomo pipistrello, confinato (forse per la prima volta) ad avere nella storia un ruolo quasi di ripiego.

Particolarmente curati e particolareggiati sono i disegni di Bolland, il cui stile realistico, per nulla incline a sperimentalismi ma nemmeno riconducibile agli stereotipi del classico fumetto super-eroistico, risulta gradevolissimo ed originale. Da menzionare anche l'ottimo lavoro di John Higgins (già apprezzato per Watchmen) i cui colori evocano atmosfere tipicamente psichedeliche in perfetta armonia con il racconto.

In conclusione un'annotazione di carattere pratico per chi conosca un minimo di inglese e non voglia aspettare qualche annetto per leggere "The Killing Joke" su Corto Maltese: ordinate subito l'edizione americana perchè il suo prezzo sembra stia salendo vertiginosamente.

A. Florio
& E. Fontana

SENSAZIONALE!
UNA NUOVA, GRANDE INIZIATIVA STAR COMICS!
A NATALE, IN TUTTE LE EDICOLE, IL PRIMO VOLUME
DEDICATO AI SUPER-EROI MARVEL:

X-MEN

LA SAGA
DI PROTEUS

PRENOTA FIN D'ORA LA TUA COPIA!

SEGNALAZIONI OPINIONI CURIOSITA' IMPRESSIONI

PRIMA LINEA

ANTICIPAZIONI DAL FRONTE DEI COMICS

NOVITA' RECENSIONI IDEE CONSIDERAZIONI E NOTE

MONDO FUMETTO

Intervista a FRANCO SAUDELLI

NOTIZIE DAL FRONTE

FILO SPINATO

LE DONNE E DYLAN DOG

SCENEGGIATORE? SI, GRAZIE!

PER DI QUA

MONDO FUMETTO

Dopo anni che gli autori di fumetti inseguono la chimerica utopia dell'ampia diffusione popolare delle loro creazioni e che il critico di fumetti vive nella palpitante speranza di veder uscire il fumetto dall'oscura palude delle fanzines per approdare ai grandi organi di stampa, quando qualcosa del genere si verifica dovrebbe essere giunta l'ora di gridare al miracolo. Sarà dunque giunta l'ora fatidica? Vediamo.

Cominciamo col ricordare che da un paio d'anni a questa parte il settimanale "L'Espresso" — tiratura media 300.000 copie — pubblica mensilmente un supplemento intitolato "Più", contenente svariate rubriche, compresa una storia a fumetti autoconclusiva di sei pagine, scritta e/o disegnata da alcuni fra i nostri più validi autori: Manara, Giardino, Crepax, Staudelli, Rotundo e altri. A una tiratura del genere, il fumetto dovrebbe esultare, tanto più perché quello dello scorso agosto 1988 era addirittura un "numero speciale" sul quale campeggiava in copertina quel bel pezzo di figliola che è Demetra Hampton (scelta per impersonare nei 13 episodi realizzati per Retequattro la crepaxiana Valentina; scelta quanto mai stonata, ma questa è un'altra storia), dalla cui bocca un vistoso balloon annunciava "È tutto un fumetto", mentre appena a lato, a grossi caratteri, figurava un elenco di ben cinque storie d'autore contenute all'interno. E a questo punto, insieme agli autori, dovrebbe esultare anche il critico, perché a quanto pare il suo oggetto di studio — e d'amore — sembra proprio diventato così popolare da poter fungere da richiamo in copertina. Ci siamo finalmente, al tanto sospirato miracolo!

Non so cosa ne pensino gli autori, ma personalmente, da critico, dissento non poco. Un pensiero del genere mi sembra una grossa illusione derivante da un'erronea prospettiva. E cercherò di chiarire subito quali sono le mie perplessità e i miei timori. Devo fare preliminarmente un passo indietro per dire qualche parola sulle predette storie d'amore. "Il sogno di Valentina" di Guido Crepax sostituisce la rubrica "Mode" del mensile, ed è una storia ovvia dal non facile approccio di lettura; Panebarco rimpiazza la rubrica "Casa" con "Il caso della pecora strangolata", un'avventuretta di Big Sleeping gradevole ma alquanto ingarbugliata; eroticamente ammiccante, "Massaggi e messaggi" di Staudelli e Rotundo sta al posto del "Corpo", si legge con piacere, anche se il finale rimane ermetico; Castelli e Alessandrini mobilitano il loro "popolare" personaggio "Martin Mystère" per sostituire i "Viaggi", con una storia di misura inconsuetamente breve per lui, grottesca ma un pochino intellettuale; né dall'intellettualismo si esimono Berardi e Milazzo, proponendo al posto della "Tavola" il bozzettistico "Come quella volta del prosciutto", un'eccellente sceneggiatura degna della fantasia di Rodolfo Sonego, senz'altro ambiziosa e riuscita, ma quanto mai lontana — con la sua intimistica malinconia di stampo cecoviano — dall'idea di spensierato intrattenimento estivo.

Mmmh, a mio modesto avviso quest' "occasione" costituisce un illusorio equivoco. Innanzitutto perché quei trecentomila lettori cui va in mano materiale fumettistico del genere non l'hanno intenzionalmente cercato. In secondo luogo, mettere alla portata di un lettore indiscriminato fumetti come questi, sostanzialmente elitari, cioè "difficili", rischia di creare un effetto boomerang: il che potrebbe verificarsi se il lettore, appunto indiscriminato e quindi impreparato allo specifico linguaggio, rimanesse perplesso, finendo disastrosamente per rinunciare al fumetto. Un lettore perso invece che acquistato.

Purtroppo non ho spazio per ulteriori argomentazioni sull'interessante argomento. Ma vorrei, per quello che sia nelle nostre microscopiche possibilità fanzinare, invitare i nostri autori a darsi da fare di più per creare fumetti dignitosissimi, eventualmente di grande comprensibilità popolare. Perché il fumetto è nato povero e plebeo (nel senso letterale del termine) e solo se marcia tenendo d'occhio contestualmente ambedue queste prospettive può crescere davvero.

GIANNI BRUNORO

Intervista a FRANCO SAUDELLI

FRANCO SAUDELLI, nato a Latina il 4-8-1952.

Segno Zodiacale: Leone.

Fumettografia essenziale: "Giorno senza fine" (Testi Gazzari); "L'Uomo di Wolfland" (Testi Barreiro); "La figlia di Wolfland" (Testi Barreiro); "Iberland" I-II-II-IV (Testi De Angelis); "Porfiri"; "La Bionda".

Manie: Le canzoni di Paolo Conte.

Pregi: La riservatezza e la timidezza.

LINEA CHIARA: *Parliamo dei tuoi inizi: lo studio Giolitti...*

FRANCO SAUDELLI: Beh, prima di Giolitti, veramente, c'è Mangiarano. Ho collaborato due anni con lui. Ho iniziato che copiavo i fondini di Ticci, "Tamburi di guerra" ecc. I suoi disegni sono state cose su cui poi mi sono formato. Tacconi, anche, è stato un mio modello...

LC: *Adesso, però, questi modelli non è che si riscontrino moltissimo...*

S: Infatti! Adesso, c'è qualcuno che ha parlato di Eisner per "La Bionda". A me Eisner piace moltissimo, ma l'ho letto poco. Pur avendo, infatti, tutti gli "Alter Alter", mi chiedevo: "Ma dove cacchio me lo trovo questo Eisner?". Un mio vero modello è stato anche Enrique Breccia; me lo sono "tirato avanti" per parecchio...

Con Giolitti abbiamo lavorato per un paio di anni, abbiamo fatto delle cose per il mercato tedesco, fumetti romantici... Poi è arrivato "LANCIOSTORY"...

LC: Una lunga serie di "Liberi" e "L'Uomo di Wolfland"... Che ambiente c'era, allora, alla "LANCIOSTORY" e, soprattutto, com'era il tuo rapporto col Direttore?

S: Il rapporto con Rizzo l'ho avuto pochissimo praticamente solo quando mi affidarono "Giorno senza fine".

Ho sentito delle cose turche su di lui, comunque.

Alla "LANCIO" fanno un prodotto studiato, con una linea ben precisa e infatti le sue storie si assomigliano un po' tutte.

Perché i suoi lettori non sono molto sofisticati e per loro sbalzi di stile possono essere controproducenti.

Questa linea, anche se giusta, non si conciliava con i progetti che noi (Saudelli, Rotundo e Cossu, n.d.r.) avevamo in mente.

LC: "Giorno senza fine" ti ha fruttato il premio "H.G. Wells"...

S: Sì, ma a me quella storia non è mai piaciuta molto. Il premio mi ha fatto certamente piacere, anche se per me i premi più belli sono altri. Quando, ad esempio, leggo qualcuno che scrive di me ed ha capito perfettamente quello che intendevo dire, e che magari riesce ad esprimerlo meglio di me.

Intendiamoci, a me i soldi piacciono — anzi a questo proposito vi dico che, proprio ieri, Moliterni mi ha annunciato che voleva che io continuassi "La figlia di Wolfland" — ed io, mi sono chiesto se non era il caso di rintracciare Barreiro e fare un secondo episodio, perché sono sicuro che andrebbe bene...

Però, vi giuro, che non mi va proprio, non me la sento proprio, anche perché io un programma me lo sono stabilito: voglio continuare "Porfiri" e "La Bionda".

LC: *Il passaggio da "LANCIO-STORY" ad "ORIENT EXPRESS"...*

S: Tutta un'altra cosa. Lì ho iniziato, davvero, a fare cose che mi piacevano. "Iberland", in realtà, l'avevamo proposto alla "LANCIO" che però ce l'aveva bocciato.

LC: *Cambiò anche il tipo di pubblico...*

S: Certo, il pubblico della "LANCIO" non si pone nessun problema sulla storia, sui disegni e certe volte ti sembra che ciò che fai viene quasi disprezzato: se io mi studio la pistola del tenente dei soldati americani, e nessuno se ne accorge, allora a che serve?

LC: *Come è nato "Iberland"?*

S: È stato un film di Altman, "Quintet", ad influenzarci... A noi c'era piaciuto moltissimo e siamo partiti (lui e Ottavio De Angelis, n.d.r.) a fare "Iberland" con molto entusiasmo...

LC: *...Che magari piano piano si è perso...*

S: Ma no, non si è perso. Il fatto è che Ottavio, pur essendo bravo, ha un'ottica troppo cinematografica, nel secondo albo ci sono dei tempi molto televisivi e poco fumettistici e questo il lettore, giustamente, può averlo notato... Ed è vero. Alcune cose spettacolari per il cinema nel fumetto non sono d'effetto: prendiamo ad esempio, un inseguimento in macchina... ci perde moltissimo a fumetti...

LC: *Qual'è il regista a cui ti sei principalmente ispirato?*

S: Orson Wells — tra l'altro ho letto che Wells si è ispirato ad Eisner, ecco perché mi piace! Ha delle profondità di campo che sono molto fumettistiche... Nelle sue inquadrature si ha una visione piena, come in un fumetto. Poi mi piace Truffault tantissimo — vorrei tanto fare "Finalmente domenica" a fumetti, Truffault è così umoristico, così tenero, così umano...

LC: *Come modelli per "La Bionda", oltre ad Eisner, ho notato autori americani come Stanton, Eneg... Fra gli italiani Magnus...*

S: Magnus no, per gli altri non lo so... Non è stata una cosa voluta. Prendiamo Eneg: c'è un ritaglio di un suo fumetto che mi ha mandato un amico americano. Guarda: (io ti giuro che non l'avevo mai visto) questa è la Dottoressa Milly... Ed io ci sono proprio rimasto...

LC: *Un riferimento del tutto inconscio...*

S: No, una passione che ci avevo da bambino, non so perché...

LC: *Forse l'inconscio collettivo di Jung... (Risate)... tiriamo in ballo parecchio...*

S: E poi non mi sono ispirato a Magnus... Mi sono ispirato ad Eneg... Però anche Magnus si è ispirato ad Eneg, quindi...

LC: *"La Bionda" non è stata molto capita...*

S: Infatti! C'è gente cui la sceneggiatura non ha convinto, non ci ha visto ironia, non ha capito le battute...

LC: *Magari la vorrebbero più seria.*

S: Sì, ma io non so che farci... continuerò a farla così, perché è nata in questo modo. Se io sono convinto di questo, può darsi che si convincano a poco a poco anche gli altri... Se io mi metto ad ascoltare tutti quanti, magari va a finire che accontento ancora meno gente! Io so che se ne "La Bionda" ci costruisco una storia "seria", ne viene fuori una cazzata! L'ho sempre saputo questo...

LC: *Torniamo a "Porfiri". Come è nato il personaggio?*

S: Io ho sempre pensato che un detective, per poter "funzionare", deve avere una serie di tic, un certo tipo di abitudini... Io ho pensato ai telefilm di "Colombo" dove ci sono, appunto, moltissimi tic che creano simpatia col pubblico...

LC: *"Porfiri" però è un detective un po' particolare, è un mitteleuropeo...*

S: Sì, ma non significa nulla — io l'ho messo a Berlino perché non sapevo dove metterlo — se lo mettevo in Italia c'era San Pezzo e poi Giardino... Se lo mettevo in America ce ne stavano mille altri, quindi... Io lo avrei messo in Italia, comunque penso che lo sposterò perché Berlino è una città troppo isolata.

LC: *Io l'avrei visto bene ad Amburgo...*

S: Sì, infatti, lo sposteremo proprio ad Amburgo! Sarà una storia di 46 pagine... (Stupore generale)... Perché ho notato che i francesi ci sono abituati e poi perché le mie storie sono troppo piene di vignette — ce ne sono quasi dieci per pagina (!!) — e mi stanno venendo dei problemi di vista...

LC: *Qualcuno malignava che non avresti saputo reggere il ritmo delle 46 tavole...*

S: All'inizio era vero... Adesso invece no...

LC: *Senti, quando ha chiuso Orient Express, come ci sei rimasto?*

S: Ho provato molto dispiacere, perché ad O.E. c'ero affezionato. Secondo me, poi, rimane ancora oggi la migliore rivista italiana.

LC: *Cosa è cambiato nel passaggio di editore, da Bernardi a Traini?*

S: Nulla, o forse è cambiato in meglio, nel senso che ora una reputazione me la sono fatta e c'è un editore che accoglie molto meglio le proposte che gli faccio.

LC: *Poi, probabilmente tu sei uno degli autori preferiti da Traini... Ti stima parecchio...*

S: Sembra di sì...

LC: *Parliamo di "Rudy X"...*

S: Beh, il progetto di Traini era, se non altro, originale, cioè creare un personaggio con l'aiuto di più persone. Voleva che ci fosse un esperto per qualsiasi cosa...

LC: *E poi si va a scegliere, per le matite un debuttante. Coletta?*

S: Ti devi scontrare col materiale umano a disposizione...

LC: *Comunque il segno è troppo libido...*

S: È inevitabile quando un lavoro passa attraverso tante mani...

LC: *Non ti sembra che succeda, comunque lo stesso quando lavori in coppia con Rotundo?*

S: Sì, ma noi ci divertiamo un sacco... (Ride).

Il soggetto ce lo studiamo insieme ma non è obbligatorio perchè se lui ha un soggetto perfetto io faccio direttamente la sceneggiatura... Anche perché io mi sento bravo come sceggiatore, ma scarso come soggettista! Io fatico a trovare delle idee...

LC: *Che ne pensi del tentativo di Bonelli di unire su "Dylan Dog" materiale di qualità e tiratura popolari?*

S: Mi piace. Secondo me Micheluzzi ha fatto bene a disegnarlo, anch'io lo farei...

LC: *"Porfiri" è nato seriale?*

S: Come intenzione ma non come tempi... Infatti per ora ne esce un albo all'anno e questo un po' me lo rimprovero, anche per questo ho deciso di aumentare le pagine.

LC: *Come si inquadrano le illustrazioni che hai fatto per "Diva"?*

S: Mah, io le illustrazioni "Bondage" le ho fatte perché mi piacciono, adesso sono tutti presi da questa cosa: prima ha cominciato Piselli, ora anche Vianovi... Io le faccio perché mi piacciono, se qualcuno mi paga, tanto meglio...

LC: *Qual'è il tuo sogno nel cassetto?*

S: Mah, io ho dei sogni molto modesti, ad esempio, se riuscissi a vendere in Francia 50.000 copie di "Porfiri" o "La Bionda" sarei felicissimo. Ma anche con due volumi: venticinque l'uno, venticinque l'altro...

LC: *Ed un nuovo personaggio da lanciare?*

S: Forse mi piacerebbe fare un'altra "Bionda" — "La Bruna", altro carattere, lo stesso genere — un'antagonista per la Bionda.

LC: *Ma allora già ci sta, è la Dotteressa Milly, che secondo me è il centralone della "Bionda"!*

S: ...

LC: *Poi ecco un nuovo personaggio che arriva e sconvolge tutti, "La Rossa"... (Ride).*

In chiusura, quali sono gli autori che leggi con maggior interesse?

S: I "Dylan Dog" disegnati da Casertano; ho letto "Sera Torbara" di Massimo (Rotundo); fra gli stranieri ho due pallini: Daniel Torres e Ted Benoit.

LC: *Come te lo immagini il tuo pubblico?*

S: Mi piacerebbe conoscerlo di persona. Ho letto da poco una lettera meravigliosa in cui avevano scritto delle cose che veramente mi rispecchiavano — queste persone, mi fa veramente piacere che esistano — anche se fossero solo 10. È molto bello quando fai una cosa e gli altri ti capiscono; è frustrante il contrario.

A.D.V., A.F., R.S.

LA MARVEL COMICS A FUTURO REMOTO

MEPHISTO · GALACTUS
SILVER SURFER
From the furthest reaches of space, To the depths of a man's soul...
A Hardcover Graphic Novel By STAN LEE & JOHN BUSCEMA
On sale in July, from Marvel

Dopo diversi anni il "mitico" Stan Lee, creatore dei "Super-Eroi dai Super-problemi" ritorna in Italia, a Napoli, in occasione della 2ª edizione della rassegna "Futuro Remoto". Al suo fianco il grande John Buscema (disegnatore di Silver Surfer, Uomo Ragno, Thor e Conan) e Tom De Falco (direttore editoriale della Marvel Comic Group).

Stan Lee e John Buscema hanno presentato in anteprima al pubblico italiano il loro nuovo progetto: la graphic-novel di Silver Surfer dal titolo "The Judgment Day", della quale erano in esposizione alcune tavole originali.

La tavola rotonda con i nostri ospiti, mediata da Marco M. Lupoi — un vero esperto in tema super eroico —, è risultata piacevole e ricca di gustose sorprese. Ad esempio, cosa davvero inconcepibile, che Buscema odia i super-eroi (ve lo aspettavate?) preferendo di gran lunga l'avventura classica. Conan è il suo personaggio preferito e ne sta curando un nuovo libro che uscirà entro i prossimi 5 anni.

Stan Lee, il sorridente, scrive ormai solo occasionalmente, occupato com'è nella sua posizione di capo della divisione film-cartoons della Marvel. Ha dato alcune anticipazioni su vari film in programmazione fra i quali uno dedicato al Punitore, interpretato da Dolph Lundgren (scelta che ci lascia perplessi), ed uno sui Fantastici 4. Per la TV sono previsti telefilm di Devil, Hulk e Iron Man.

Un'altra novità riguarda il fantomatico Doctor Doom (Dottor Destino): Stan Lee ha affermato (sconcertando qualcuno) che il vero elemento trainante delle storie dei super eroi sono senza dubbio i super criminali. Ma ha anche ammesso che Diablo è stato il suo più grande fallimento.

Con Tom De Falco si è parlato soprattutto di nuove testate e delle vendite. Grande successo riscuotono i mutanti e soprattutto le nuove testate "Excalibur" e "Wolverine" (con disegni di Buscema!). L'Uomo Ragno, invece, si conferma un vero "classico".

In futuro è prevista una testata di fantascienza ("L'Uomo Ennesimo"), una dedicata a Moon Knight ed un'altra a She-Hulk di John Byrne. Riprenderà la pubblicazione di "What if" (nei primi tre episodi vedremo Devil che uccide Kingpin, l'Evoluzionario che vince la sua guerra, Spidey ucciso dal suo costume). Infine l'ultima novità è costituita da "Adastra", pubblicazione di Sl.

Una curiosità: Tom De Falco, che scrive anche delle sceneggiature ha affermato di prediligere il mitico Thor ritenendosi simile, se non proprio uguale, al dio del tuono.

Qualche news su Frank Miller, il grande autore che il pubblico italiano sta amando per il suo Dark Knight: Miller, che ha terminato la graphic-novel sulla morte di Elektra, tornerà ad occuparsi di Devil, l'eroe che l'ha lanciato al successo nel firmamento dei Super Eroi.

Uscito di scena quattro anni or sono, seguito ormai soltanto da uno sparuto gruppo di appassionati, Superman ci viene proposto oggi dalla Rizzoli in una nuova e per lui inconsueta veste editoriale, come inserto centrale della rivista Corto Maltese. La Rizzoli, per l'acquisto dei diritti di Superman ha battuto la concorrenza agguerrita della Comic Art e della Canisio, ponendo fine ad una strana asta protrattasi oltremisura.

La scelta della Rizzoli di inserire le avventure di Superman all'interno di Corto Maltese è, a conti fatti, l'estremo tentativo di tenere ancora in piedi una rivista ormai decisamente allo sbando. In mancanza di altre ristampe di Hugo Pratt e in attesa di propinarci l'ultimo lavoro di Milo Manara al ritmo di tre pagine per numero, l'ammiraglia Corto Maltese, quasi fosse una caravella di Cristoforo Colombo, "scopre" l'America, presentandoci in anteprima alcune delizie d'oltreoceano.

Ma se per Dark Knight e Ronin (la cui posizione su di un giornale di viaggi e avventure è quantomeno bizzarra) possiamo chiudere un occhio, ne dovremmo chiudere addirittura due per non rimanere sconcertati della scelta di collocare Superman come inserto centrale della rivista di Fulvia Serra.

Superman è un prodotto di target popolare, destinato prevalentemente ad un pubblico di adolescenti, probabilmente poco interessati alla lettura di Corto Maltese.

Ma l'intento della Rizzoli (che furbetti!) consiste proprio nel "costringere" i fans di Superman a comprare la propria rivista! Questa speculazione infanga ancor più l'operato della editoria italiana a fumetti e copre di ridicolo una casa come la Rizzoli che già in passato si era resa partecipe di scelte errate (vi ricordate di Alter?).

I risultati di questa operazione ci sono per il momento ancora ignoti, non sappiamo, dunque, quanti pesciolini hanno abboccato finora allo scherzetto di Madame Serra. In ogni modo preghiamo vivamente la nobildonna di non lasciarsi più andare in affermazioni irritanti come quando, su Corto n. 60, definisce l'eccessivo frazionamento di Watchmen "una lenta sofferenza, goccia a goccia" perché, penso, che a nessun lettore piaccia essere preso per i fondelli. A questo punto, per me, smettere di comprare la sua rivista non significa solo risparmiare 5.000 lire ma diventa una questione di principio.

P.S.: Mi accorgo di non aver parlato del Superman di J. Byrne e di Watchmen di A. Moore. Lo spazio è tiranno, quindi sarò breve. Watchmen è un vero capolavoro e a coloro che l'avranno letto nell'edizione originale piangerà davvero il cuore trovarlo ridotto a "frammenti" su Corto Maltese. Superman, se non altro è divertente, e si legge con piacere. Entrambe le serie sono state raccolte in America in volumi dall'abbordabile prezzo di 12 dollari. Vedete un po' se non vi conviene...

A. Florio

FILO SPINATO

MONA STREET

Ai bambini veneziani venivano insegnate, una volta, due cose: nuotare (buttandoli in acqua aggrappati ad un lungo pezzo di legno) e, come viatico per la vita, "Aver do schei de mona". Cioè, avere due soldi di furbizia. Che poi, nel dialetto veneziano, la parola "mona" si sia trasformata ad indicare l'organo sessuale femminile e, pure, stupidotto non ... si sa quanto in malafede, appare uno di quei misteri che lasciamo ai glottologi. "No sta far el mona" significa non fare il fesso tonto. E che il personaggio del veneziano Leone Frollo, "Mona Street", si meriti il nome — all'apparenza sconveniente ma usato come appellativo femminile negli USA — è dimostrato da queste sue prime e abbastanza "torbide" esperienze raccolte sotto forma di diario visivo (e che visioni!) dalla Glamour International Production in un impeccabile volume edito da qualche mese e, da poco, pubblicato anche in Francia da Dominique Leroy con un'introduzione di J.M. Lo Duca.

Nella prefazione all'edizione italiana, Gianni Brunoro indica il compito strafottente di questa procace fanciullina. "Irridente nella sua sottile perfidia, è sempre lei a condurre il gioco, a sbertucciare chi le sta attorno, a distrattare quell'essere unidimensionalmente lubrico, e spesso candido fino alla dabbenaggine, che è il maschio". Tutto giusto.

Mona Street vuole porsi quale sornione, provocatrice ed impertinente eroina. Decisa a correre il rischio di farsi consenziente vittima di chi vuole correggerla, giocarci o sfruttarla. Ma è solo un inaudito inganno nel quale i partners (uomini o donne hanno evanescente importanza) cadono. Perché è lei a beffarsi di tendenze represse, voglie estemporanee, irrisolti complessi. Mona Street diventa detonatore: fa da invitante miccia e basta. L'esplosivo lo hanno già messo gli altri. Il guaio loro è che lo sanno all'ultimo momento.

Frollo, passando con naturale

classe sadistica dal pennino ai delicati toni a matita, fissa un mondo giocoso, privo di crudeltà, spesso ridanciano. Il suo erotismo (o trattasi di pornografia? Mai come in questo libro i confini sono così sfumati e contorti) ama stemperarsi in enfasi voyeuristiche dove, più dei corpi flessuosi e delle azioni "riprovevoli e scandalose", scalpita un gusto feticistico mai banale. Mona Street e le sue "complici" esibiscono mutande, sottovesti, jabots, vestaglie, foulards sotto i quali affiorano splendide curve. Provocanti o candidamente esibite, queste curve paiono servire il desiderio maschile, come logico.

Ma non è proprio così. Si respira pesante aria profumata, afrori sempre e solo femminili, riti e ritmi di donne.

E l'uomo? Presente, attivo ma non indispensabile. Spesso usato e gettato, come tanti "conquistatori" meriterebbero.

Fumetto femminista, dunque, questo di Frollo? Ma nemmeno per sogno. Semmai, il primo fumetto erotico antimaschilista che racconta la scaltra e competitiva femminilità d'una ragazza che tanto "mona" nel senso di "stupidella" non è.

François Vilote

LEONE FROLLO, "Mona Street". The Seven Books of Glamour, Prefazione di Gianni Brunoro, pagg. 64, Glamour Int. Prod., Firenze 1968

IL VENTO DEGLI DEI L'UOMO DIMENTICATO

Proseguono le avventure di Chen Quin, samurai sfortunato e confuso, ormai senza padrone, ma che ha trovato un'anima diversa nel suo corpo guerriero. Arrivato alla terza parte, Cothias ci apre un piccolissimo spiraglio sulla filosofia giapponese, arricchendo i dialoghi con dissertazioni sulla vita e la morte e continuando ad educarci sul modus vivendi del buon samurai, il bushido. Lodevole, quindi, come al solito, la sceneggiatura, peccato però che la storia si faccia apprezzare di più integrata agli altri due episodi, che, pur ovvio, non dovrebbe essere, dovendo godere di una sua autonomia di lettura comunque. La storia non aggiunge molto alla vicenda di questo gruppo di samurai, anche se un piccolo passo, dopo la riflessione onirica (leggi una pausa nella narrazione) del secondo albo, è stato compiuto, ma è solo un ribadire i destini dei personaggi, la fine sembra lontana.

Ottimi, come sempre, i disegni di Adamov, curati in ogni particolare delle elaboratissime armature dei signori della guerra, in uno stile che si sta rivelando sempre più come peculiare dei francesi (almeno in questa collana di albi).

Per ultima una sola annotazione, già rilevata da altri e con i quali sono d'accordo, l'inutile, se non forse dannosa, dicitura della fascetta che classifica l'albo "per adulti", davvero incomprensibile rispetto a tante altre pubblicazioni dello stesso settore, maggiormente considerando che, più che alle scene, credo si riferisca ai contenuti, cioè ai costumi sessuali di alcuni personaggi. Inaccettabile perché, come pure spiegato nell'albo, facevano parte delle tradizioni e da Cothias sono trattati immergendoli pienamente in una realtà storica e quindi non gratuita.

Ma forse sono io uno sporcaccione.

Rosario Spadò

L'UOMO RAGNO

È quantomeno consolante notare che dopo appena 15 numeri dalla sua ennesima apparizione in edicola, l'Uomo Ragno abbia addirittura raddoppiato il numero delle pagine, dalle ridicole 32 iniziali alle attuali 64, non certo sufficienti ad appagare lo smisurato appetito dei Marvel-fans, ma almeno impediscono a quest'ultimi le crisi di astinenza. Se la sorte non ci abbandona possiamo sempre sperare che il N. 31 contenga 128 pagine.

La nuova impostazione dell'albo prevede due storie intere di Spidey ed una degli X-Men. A questo proposito ci si chiede se non era più ragionevole aumentare il numero delle pagine con un mese di ritardo, in modo da presentare successivamente ogni volta una storia "intera" dei mutanti, e non due mezze storie, con l'unico risultato di rovinare la lettura di una delle più belle saghe del fumetto supereroistico.

Per quanto riguarda i contenuti non mi permetto assolutamente di criticare il livello qualitativo delle storie degli allievi del Prof. Xavier, mentre l'Uomo Ragno, dopo una quindicina di storie poco più che amorfe, sembra stia lentamente risalendo verso i livelli qualitativi che gli competono, essendo oramai quasi imminenti le storie in cui compare il terribile Hobgoblin.

Noto con piacere che con il N. 17 è cambiata la testata (in meglio, ma non di moltissimo), mentre permane la copertina di cartone e qualche errore di stampa nella posta.

Gli adesivi fanno sempre piacere anche a vent'anni ultrapassati (e, caro Lupoi, questa è l'età media dei vostri lettori), ma se dovessero influire troppo sui costi della rivista ne faremmo volentieri a meno. Sperando di vedere in un prossimo futuro qualche altro personaggio del vasto universo Marvel in alternativa ai 2 racconti dell'Uomo Ragno ci impegnamo a diffondere sempre più tra i nostri nipoti il giornalino dell'Arrampicamuri.

C. A.

FANTASTICI QUATTRO

Finalmente è stata la prima parola che mi è saltata in testa quando ho scorto in edicola il N. 1 dei Fantastici Quattro; ma la gioia mista ad eccitazione non è durata che pochi minuti, giusto il tempo di rendermi conto degli orrori presenti nel giornalino. In ordine di lettura: la copertina si avvale di un bel disegno "esplosivo" di Sienkiewicz e Austin (che probabilmente non è quella corrispondente alla storia presentata all'interno), circondato da una terribile cornice nera, che si continua con lo sfondo della testata, rendendo la pagina di presentazione dell'albo più macabra delle "peggiori" copertine di Dylan Dog. La grafica della testata è di una povertà tale che al suo confronto quelle degli albi porno risultano degne di collane extra-lusso, e se a ciò si aggiunga l'irrisoria semplicità con cui vengono realizzati tutti i titoli degli albi finora pubblicati dalla Star Comics sorge spontaneo il dubbio sul vero lavoro esercitato nella vita dal Sig. Sergio Selvi che sicuramente il grafico lo farà solo per hobby.

Unica nota positiva della copertina, oltre al prezzo, è il rettangolino in alto a sinistra raffigurante i quattro protagonisti.

A pag. 3 il Sig. Lupoi ci propina un articolo di presentazione al giornale così ricco di novità e di anticipazioni che sarà risultato interessante solo ai due lettori che su tutto il territorio nazionale hanno letto per la prima volta un albo dei F4. Dopo di che si arriva, finalmente, alla parte migliore dell'albo, e cioè alla storia "inedita" dei F4, discretamente scritta da D. Moench, ben disegnata da B. Sienkiewicz e stupendamente inchiostrata da J. Simnot. In questa i nostri eroi si imbattono nell'ennesima minaccia intergalattica, che li terrà impegnati almeno fino al prossimo numero.

Proseguendo nella lettura ci si imbatte nella più grossa delusione dell'intero albo, e cioè nella riproposizione (con un nuovo e migliore lettering e qualche aggiusto nella traduzione) del 168° episodio della saga di Devil, stampato circa due anni fa dalla rivista Marvel. In merito a ciò, a prescindere dal fatto che il 75-80% dei lettori dei F4 posseggono anche il N. 2 di Marvel, non si capisce perché nel riproporre gli X-Men sono stati addirittura saltati due episodi, mentre per Devil si debba proporre due volte la stessa storia. Attendiamo con ansia e trepidazione le decisioni che verranno prese il merito alla futura presentazione di nuovi personaggi.

Giungiamo così alle ultime due pagine in cui ci viene proposto un articolo monografico sull'autore F. Miller, che oltre ad essere troppo conciso sotto il profilo informativo (e lo spazio c'era abbondantemente) risulta aggiornato a nove mesi fa, ed in più è anche stampato a pagine invertite.

Dopo aver passato al vaglio tutto l'albo, e realizzato che abbiamo atteso otto mesi per vederlo esposto in edicola, mi si accappona la pelle al pensiero di cosa la Star Comics avrebbe partorito la scorsa primavera.

Coraggio ragazzi, avete ancora ampi margini di miglioramento.

C. A.

FILO SPINATO

L'ISOLA DEGLI UOMINI STANCHI

Dite quello che volete, ma, pur sforzandomi, non riesco a capire Ferrandino.

Nella bellezza di 46 tavole non succede niente che sia degno di nota. I tempi sono diluiti a dismisura, molto più che nella storia precedente, "La città del non ritorno".

Intendiamoci, Peppe Ferrandino è un professionista (come si evince da alcuni spunti "d'autore" che si notano qua e là). Da qui la mia perplessità: perché mai un professionista, ottimo sceneggiatore, in grado di scrivere storie a fumetti ad altissimo livello, si lascia andare a queste (scusa Peppe!) vere e proprie prese in giro (per non dire di peggio!) del lettore? Lettore che, è bene ricordare, paga 5.000 lire per comprare la copia di Comic Art, e, per questo, penso che meriti, come minimo, un po' di rispetto.

Peppe, se sono stato troppo duro o se puoi spiegare l'arcano, ti prego, fatti sentire!

Fortuna che non ho parlato del disegno!!...

Alessandro Di Virgilio

LA DONNA LEOPARDO

Pur non essendo niente di esaltante, questi due nuovi (solo per noi) autori hanno creato una storia di piacevole lettura, il che, oggi, non è poco. Bisogna, dunque, ringraziare Corto Maltese per avercela, come ormai sembra d'abitudine, proposta in quattro grandi parti che non hanno spezzato il ritmo e l'hanno fatta gustare maggiormente (solo Batman langue, anto!) e riconoscere che questa rivista si sta riprendendo sempre più, credo da quando, purtroppo, la presenza di Pratt si è andata rarefacendosi. Ma parliamo della storia.

Avventura pura e classica, panorami africani tra mistero e magia, rivelazioni e colpi di scena, ma tutto ben amalgamato e dosato, condito di una sana ironia che spesso risolve situazioni che precipitano o sconvolge il senso delle storie, qualche leggenda, che con l'Africa

non guasta mai, e quel po' di sesso senza il quale non si produce quasi più niente ormai. Tutto molto gradevole, particolarmente il disegno, di questo Baciliero che, dopo la prima decina di tavole, è andato affinando sempre più il suo segno, ricco di riferimenti allo stile di altri, ma abbastanza personale da risultare nuovo e interessante. A questo proposito bisogna dire che, se qualcuno, come me, ha pensato che il segno di Baciliero ben si adattava ad essere colorato, non potrebbe non rimanere deluso se vedesse il colore dato nell'albo edito da Casterman in Francia, che ha reso il disegno, morbido e vario, molto "piatto". Strano, ma speriamo che si possa fare eventualmente, meglio da noi.

Rosario Spanò

PARQUE CHAS

Bravo Barreiro. Dopo aver sfornato molte insulsaggini, ritorna ai suoi livelli migliori, confezionando una serie accattivante, persino un po' poetica, inserendo un tema "fantastico" su un substrato reale, infatti è proprio la realtà, banale e quotidiana, addirittura di attualità storica nella seconda vicenda, che si dilata, si trasformia, assume connotazioni oniriche, diventa luogo dove tutto è possibile, per poi ridiventare realtà comune e conosciuta, con la stessa velocità di quando ci si sveglia, ma questo può avvenire solo in determinati luoghi, come il Parque Chas, quartiere di Bueno Saires dove la magia e il fantastico si intrecciano nei labirinti delle sue viuzze, un luogo che esiste in ogni città e dove è capitato il protagonista della storia, uno scrittore deciso a raccogliere e svelare (illuso!) i misteri di questo quartiere.

E bravo anche Edoardo Risso. Se di Barreiro conoscevamo molto, ben poco si sa di costui (curioso che contemporaneamente sia partita un'altra sua serie su Skorpio) ma promette molto bene, anzi, i suoi grigi sfumati, la varietà delle inquadrature, la ottima caratterizzazione dei comprimari che sfiora abilmente il grottesco per poi ritornare sul solido realismo dei personaggi, lo stile insolito e molto gradevole, è già una realtà, che rende perfettamente e ben si combina con le misteriose atmosfere di Barreiro.

Rosario Spanò

UN ALITO DI GHIACCIO

Colpo a vuoto del duo Berardi–Milazzo, che, sicuramente, ci aveva abituati a prodotti di più alta levatura.

Questo "Un alito di ghiaccio", ultima avventura (ultima, non definitiva!) *dell'immortale* eroe dalle fattezze di Robert Redford, Kenneth Parker (Ken per gli amici), non può certo definirsi brutta, ma, indubbiamente, senza infamia e senza lode.

Il bravo Berardi continua ad usare, in modo magistrale, le tecniche sceneggiative cinematografiche (in questo, bisogna ammetterlo, è un maestro); restano immutate le bellezza e la scorrevolezza dei dialoghi: i disegni di Ivo Milazzo sono sempre all'altezza (a volte anche di più!); ma la storia in sé, la trama, insomma, risulta povera e di maniera.

L'unica è sperare nella prossima!

Alessandro Di Virgilio

CHI HA PAURA DELLE FIABE?

Mi sembra quasi di vederle, le vostre facce, stupite o enigmatiche. Non vi affannate, quelli di voi che non sanno, a cercare di ricordare su quale rivista o albo avete visto queste storie ultimamente, per il semplice motivo che questo bellissimo libro è dell'81. Giustamente vi chiederete perché mai si segnala un libro edito sette anni fa, ma la risposta è semplice. Perché l'ho visto in libreria, non lo conoscevo, l'ho comprato, letto e ho portato un piacere tanto grande da sentire il bisogno di comunicarlo.

Sono cinque favole famosissime, "Hansel e Gretel", "Biancaneve", "Cenerentola", "Cappuccetto Rosso" e "La Bella Addormentata" raccontate da Breccia e Trillo. Cinque favole riviste, anzi, stravolte, perché non sono più le favole per bambini, ma forse sono le favole più vicine a quelle che la tradizione tramandava oralmente accanto al camino. Sono la versione moderna di quelle favole, però sempre fedeli nella storia, ciò che può cambiare è la chiave di lettura, c'è tutta la cattiveria e la malizia, l'ingenuità e la sottile crudezza, di quella che doveva essere la versione originale, persa chissà quando. Ma ciò che colpisce è l'ironia e la tanta, enorme poesia che, come sempre, accompagna i lavori di Carlos Trillo. Una poesia di fondo, intesa in senso largo, un enorme amore per ciò che può essere questo lavoro di scrittore di fumetti.

Nel disegno di Breccia, poi, si può dire solo che è un capolavoro, ci sono collages ottenuti con i materiali più vari (iana, pezzi di stoffa, addirittura, in una vignetta, una bottiglia di un noto disinfettante per la casa) resi in modo magistrale, da vero artista e, laddove un collage potrebbe appesantire, l'inquadratura cambia, si muove e il movimento è reso dinamico in un risultato sempre affascinante, un modo nuovissimo (ed è dell'81) e originale d'intendere il fumetto, anzi, un modo di raccontare che sfrutta le potenzialità del fumetto, le stravolge e le supera.

Un colpo all'occhio e uno al cuore.

R. Spanò

FUORI GIOCO

"Il vecchio Blamp Braccio di Quercia, con un leggero tremito, dovuto più agli anni che avevano reso le sue ossa fragili e scricchiolanti, che alla fredda notte che lo attorniava, stiracchiò le sue gambe.

Dopo essersi sistemato al meglio nella lurida coperta che lo avvolgeva ed aver riempito la sua ciotola con l'aspro vino caldo di Jalid, attinto dalla fiasca che giaceva ai suoi piedi, cominciò a raccontare:

— A quei tempi l'uomo non poteva chiamarsi ancora tale ed i freddi e crudeli artigli dell'inverno torturavano le alte montagne di Fhaifled...

Alvin Senza Nome guardava affascinato il vecchio che continuava a narrare. Nonostante l'accampamento fosse affollato e brulicante di attività, si sentiva sospeso... Mentre nel racconto del vecchio montagne si spaccavano, eserciti marciavano, spade cozzavano contro scudi, imperi cadevano e uomini morivano, genievano, amavano o combattevano, lui era perso nello studio del volto antico di Blamp. Osservava le rughe del volto rese ancora più marcate e profonde dal gioco di luci ed ombre creato dalle fiamme del falò vicino; quelle stesse fiamme che, riflettendosi nei suoi occhi, parevano fuochi fatui danzanti sullo sfondo di mille costellazioni.

Ogni tanto la sua bocca, simile ad una sottile fessura in un vecchio foglio di pergamena, prendeva la forma di un leggero sorriso affettuoso quando ricordava le gesta, i peccati o solamente i nomi di uomini e donne da lui stesso conosciuti, lungo lo scorrere dei suoi innumerevoli anni, che Madonna Vita, con grande benevolenza, gli aveva donato.

E così, Alvin, nell'ascoltare i racconti del vecchio, in fondo al suo giovane cuore soffriva... Soffriva di una triste e sottile malinconia, di un leggero e costante struggimento, che provava nell'ascoltare gli echi di un mondo che lui non avrebbe mai conosciuto, di cui era, in quel momento, partecipe solo in parte.

Quel mondo, meraviglioso e terrificante al contempo, adesso risiedeva solo nell'anima del vecchio Blamp e di tutti quelli che, come lui, erano sopravvissuti allo scorrere incessante del tempo.

E così, solo, seppure in mezzo ad una moltitudine di uomini e donne intenti nelle più varie attività, accanto al fuoco Alvin ascoltava il vecchio Blamp... ed il suo cuore, in silenzio e preda di una potente nostalgia per cose mai viste, soffriva" (*).

Apparentemente la lettura del brano appena citato non presenta alcuna attinenza con l'opera di Cauvin e Bilal, "Fuori gioco", apparsa sulle pagine di Dolce Vita, di cui dovrei parlare, ma, per l'appunto, si tratta di mera apparenza.

Dopo aver semplicemente divorato questa storia (chiamarla "fumetto" mi sembra limitativo) non ho potuto fare a meno di pensare che, davanti ai miei occhi, si era compiuto un prodigio, un vero e proprio miracolo.

Ha dello stupefacente il modo in cui Patrick Cauvin, uno scrittore d'oltralpe geniale e versatile prati-

FILO SPINATO

camente sconosciuto in Italia, ha tracciato il ritratto di Stan Skavelicz, un vecchio giornalista sportivo (l'ultimo) del futuro.

Il vecchio Stan (gli occhi azzurro chiaro persi nelle spire del passato) racconta di quando il calcio perse questa denominazione per trasformarsi in uno sport quasi completamente alieno rispetto al vecchio: "...Tutto cominciò nello 075. La federazione internazionale decise di sopprimere il pallone (...). Da quel momento, per segnare, il giocatore stesso e non la palla avrebbe dovuto entrare in porta".

Prendono a scorrere, così, davanti agli occhi del lettore i ricordi di Stan, meravigliosamente "fotografati" da uno strepitoso Enki Bilal.

In questo racconto per ricordi ed immagini, si susseguono storie di piccole e grandi figure umane, di eventi infimi e straordinari. Cito, fra i personaggi che più mi hanno impressionato, i fratelli Botang e, in particolare, Sandrella Longhareli, grande portiere, definita come "...una Giovanna d'Arco degli stadi, pura e regale, una vestale votata al freddo culto del dio Calcio". Come non ricordare di quando, durante una partita contro la Nuclear Consortium Company, con un tuffo retro-laterale riuscì a deviare in corner un tiro teso scoccato dal dischetto del rigore!

Ed io, nel leggere questo "Fuori gioco", come il giovane Alvin, "solo" accanto ad un falò perso in una notte di chissà quale altro mondo immaginario, ho sentito le sottili stilettate della nostalgia, provata per cose mai viste, per eventi mai vissuti.

Ma, mi si potrebbe obiettare, quelle cose e quegli eventi non sono mai esistiti se non nella fantasia degli autori!

Non importa, risponderei. Almeno per me, non ha nessunissima importanza.

Non ricordo chi ha detto, ma qualcuno sicuramente sarà stato, che i racconti e i personaggi scaturiti dalle penne dei loro autori, per il solo fatto di essere stati immaginati, sono esistiti e continuano ad esistere in qualche altra dimensione.

Per concludere due messaggi.

Il primo è diretto a tutti coloro che (bontà loro) avranno letto questo caotico e visionario articolo: Per carità! Non perdetevi, per nulla al mondo, la lettura di "Fuori gioco". Giuro (per chi non lo avesse ancora capito) che ne vale la pena.

Il secondo messaggio è diretto agli autori, Cauvin e Bilal: si tratta di un solo, semplice e sentito Grazie.

E questo è quanto.

Alessandro Di Virgilio

(*) *Brano tratto da "Gli annali del Museo Cartografo Homo di Monte Ferone racconti di frontiera".*

RAMBA LA MERCENARIA

Ve li ricordavate i "neri" degli anni '70? Le varie Biancaneve, Zora, Jacula, che un tempo dominavano la scena di un certo tipo di mercato a fumetti (quello per adulti)? Attualmente sono scomparse tutte, il pubblico moderno sembra preferire storie senza personaggio fisso, dove la cronaca è protagonista, e talora il personaggio è presente si punta l'accento più sulla sua "professione" che non sulla sua personalità. Sono personaggi anonimi ma vendono.

Di recente, però, la E.P.P. lancia sul mercato due serie imperniate su altrettante "pornostar" (si dice così?) italiane: Moana Pozzi ed Ileana Caruso (più nota come Malù). Mentre Moana viene presentata nello strano ruolo di telefonista sexy (ma davvero non hanno trovato per la più "amata" dagli italiani, un ruolo più degno?), la bella Malù ricopre ancora una volta il ruolo di Ramba, la quale — attenzione — non è più la poliziotta del telefilm apparso a puntate lo scorso anno su Gin Fizz, ma una mercenaria senza scrupoli, un killer metropolitano.

Sicuramente più a suo agio nel ruolo di mercenaria, che non in quello di poliziotta, la nostra Ramba si fa sicuramente più apprezzare della "collega" Moana, in virtù dei disegni, davvero non male, di questo non meglio identificato Ross, sulla cui identità rimangono forti dubbi (è un serio professionista che si è trovato uno pseudonimo d'occasione oppure è un giovanotto di belle speranze?).

Se i disegni si "leggono", dunque, molto bene, ciò che stona parecchio sono i testi, molto simili tra loro e talvolta inconsistenti (ma non c'era da aspettarsi altrimenti). Comunque, nell'ottica di un ritorno in auge dei personaggi femminili nel fumetto per adulti, non si può non considerare positiva questa operazione.

In conclusione un suggerimento: a quando una serie dedicata alla bella Petra, l'ultima arrivata, ma forse anche la più carina dell'harem di Riccardo Schicchi?

A. F.

SEGNALI DI FUMO

C'è qualcosa di nuovo oggi nell'aria, anzi d'antico...

Eureka!!! Già, è vero. È uscita una nuova rivista, una vera e propria rivista che va ad invadere quella massa abnorme di carta ammucchiata nelle edicole. La nuova rivista è pubblicata dalla Max Bunker Production e si chiama "Eureka". Sì, proprio "Eureka", la gloriosa testata lanciata nel 1967 da Luciano Secchi ed edita a suo tempo dall'Editoriale Corno ritorna timidamente in edicola... Ma che confusione... una nuova rivista... ritorna in edicola...

Ricominciamo da capo.

Per la gioia di tutti gli affezionati di eurekiana memoria ritorna in edicola "Eureka", la rivista fondata nel 1967 da Luciano Secchi e pubblicata, questa volta, dalla Max Bunker Production.

Personalmente sono felicissimo di questo gradito ritorno. Nel panorama dell'editoria specializzata Eureka va ad occupare il suo posto, rimasto vacante per qualche anno, causando un vero e proprio vuoto e rimasto tale per tutto questo tempo. Nel complesso potremmo dire che Eureka non propone nulla di nuovo; il suo coktail base è identico a quello della precedente gestione (sempre riferita al periodo in cui la rivista era diretta da Secchi): le strisce e fumetti dell'epoca d'oro da sempre tanto cari ed apprezzati da Luciano Secchi. A mio avviso il ritorno di Eureka non potrà non passare inosservato sia da parte dei lettori che già l'hanno conosciuta sia da parte di nuovi potenziali fruitori. Un contenitore che proponesse come piatto base la striscia non è stato proposto da alcun altro editore quindi ritengo che l'iniziativa — c'è chi direbbe "coraggio da Kamikaze" — di Secchi è da appoggiare ed elogiare. Non sono certo pochi gli appassionati di questo genere di fumetto per cui credo che Eureka riuscirà a trovare tutti quei lettori che bastano per consentirne la continuità delle pubblicazioni. 100 pagine per 5.000 lire propone anche interviste ed articoli e una interessante rubrica sulle novità a fumetti che non c'è, ma potrebbe esserci (quest'ultima è una mia proposta). Dall'altro capo della rivista troviamo un'altra rivista di esclusivo carattere underground: progetto interessante. Leggete e fatemi sapere il vostro parere.

Sempre per i tipi della M.B.P. troveremo in edicola un albo dedicato ad un nuovo personaggio creato dalla fulgida mente di Max Bunker. Restiamo in attesa del nuovo parto. Così come restiamo in attesa di poter vedere le nuove proposte della Sergio Bonelli Editore. Di che si tratta?, presto detto!: "Zona X" il titolo della nuova collana, e per saperne di più andate a leggervi l'articolo in altra parte del giornale.

Giuseppe di Genoa

NOVITÀ SERGIO BONELLI EDITORE

Tutto cominciò un po' di tempo fa...

Alfredo Castelli, probabilmente il più prolifico sceneggiatore italiano degli ultimi quindici anni, accennò ad una grossa novità legata a Martin Mystere nel consueto punto sulla situazione del dizionario dei Misteri allegato allo speciale n. 5. Un'altra frecciatina al pubblico "mysteriano" fu lanciata nel contesto di quella bella iniziativa che ha rappresentato per tutti noi "Il giornale di Sergio Bonelli Editore".

Probabilmente, quella pettegola fanzine che risponde al nome di Fumo di China, grazie a Mauro Marcheselli (factotum della redazione milanese) avrà già un bel mucchio di informazioni (che i maledetti amano distribuire alla folla con il contagocce!). Bhè, per non essere da meno, eccovi la novità: Zona X.

Si tratta di una nuova serie mensile, che si affiancherà agli albi di Martin Mystere dalla prossima estate. Formato consueto ma 112 pagine, di cui solo 96 occupate da fumetti, mentre 16 saranno riservate ad articoli e servizi illustrati (un po' come l'Almanacco del Mistero).

Scritte principalmente da Alfredo Castelli, queste storie sono molto legate al detective dell'impossibile, che apparirà in tutti gli albi, con funzioni di narratore (come già in alcuni episodi della serie normale).

Saranno storie incredibili, fantastiche, futuribili, irreali (e chi più ne ha, più ne metta)... speculazioni nel campo del possibile ma, soprattutto, dell'impossibile.

Insomma, con questa serie si abbatte il limite realistico di Martin Mystere (che, talvolta, potrà essere il protagonista, nelle vicende narrate). Vedremo quindi viaggi nel tempo, pianeti lontani ben oltre le porte di Tannhauser, modifiche sostanziali della realtà conosciuta, scambi dimensionali... ma, soprattutto, protagonisti non fissi e non, necessariamente, uomini ed eroi (com'è tipico alla Bonelli...).

Ogni albo sarà dedicato ad un tema, che darà il titolo all'albo stesso e su cui verteranno una o due storie a fumetti e i servizi giornalistici.

Concludendo, una serie che dovrebbe riunire in sé la fortuna di un ottimo personaggio Bonelli, con la poesia e l'originalità della serie televisiva "Ai confini della realtà".

Al solito, l'unico timore, è che Alfredo Castelli non riesca a reggere (quasi) da solo le due serie, condannandone una (o entrambe) ad una pietosa fine o, quantomeno, ad

FILO SPINATO

un palese scadimento...

Chi vivrà, vedrà, dice un vecchio proverbio. Nel frattempo un augurio a Castelli ed un grazie a Sergio Bonelli, che in questo panorama fumettistico italiano, resta sempre più l'unico a rischiare.

Tom Bombadil

NOTIZIE DAL FRONTE

È in programmazione "Hyperborea", una nuova rivista formato Eternauta in b/n, con copertina a colori, di cento pagine circa, che ospiterà fumetti di fantasy, horror, avventura e fantascienza, oltre ad articoli sul mondo dei comics.

Guido Crepax dopo aver visto i primi spezzoni del film televisivo su Valentina è rimasto abbastanza perplesso. "Sono estraneo a queste riprese — ha affermato —, sono molto lontane dal mio lavoro. Ho accettato di cedere i diritti soprattutto per far conoscere Valentina al grosso pubblico ed ho preferito non intervenire nella sceneggiatura perché so che, inevitabilmente, il passaggio da un mezzo ad un altro comporta delle trasformazioni del personaggio. Era inevitabile che gli sceneggiatori si soffermassero soprattutto sulla parte erotica ed avventurosa, tralasciando in parte gli aspetti onirici che, invece, rappresentano una componente fondamentale di Valentina. Preferisco comunque che la Valentina televisiva sia molto diversa dall'eroina dei miei fumetti. È tanto diversa da non poter essere confusa. Il pericolo, semmai, poteva essere quello di farne una brutta copia".

Il prossimo "speciale" Tex potrebbe essere disegnato da Giorgio Cavazzano!

Altra indiscrezione proviene dall'Eura Editoriale e riguarda Skorpio. Questa rivista, dopo anni di onesta militanza nelle nostre edicole, sembra anch'essa giunta al capolinea. Voci fidate mi assicurano di ciò ma io finché non lo vedo non ci credo.

È uscito "Super Totem", ma chi se n'è accorto? Povertini, quelli della "Nuova Frontiera". "ma perché tanto odio?".

Già, perché tanto odio!

E con questo angoscioso dilemma vi rimandiamo al prossimo numero.

A. F.

COMICS NEWS

Il 1988, in America, è stato l'anno di Mochius. La famosa saga dell'Incal è stata edita in volumi dalla "Epic" ed ha avuto una calorosa accoglienza. Inoltre Moebius ha contribuito alla realizzazione del film "The Willow" ed ha disegnato (su testi di Stan Lee) una miniserie di due numeri, "Parable", dedicata a Silver Surfer. La storia è ambientata nel futuro, nel momento in cui una grande astronave offre la pace ad un mondo straziato dalla guerra.

Il solo Silver Surfer riconosce la mano di Galactus in tutto questo... Sempre per la "Epic" si segnalano quattro nuove serie: "Doctor Zero" (disegnato da Sienkiewicz), "St. George" (di Klaus Janson), "The Last Americans" (la storia dell'ultimo ufficiale degli Stati Uniti che si risveglia dall'animazione sospesa dopo che il mondo era stato distrutto da una bomba), "Light and Darkness War" (ennesima miniserie che sfrutta il successo di "The Nam").

La sezione "Star" della Marvel (le cui serie sono dedicate ad un pubblico infantile) presenta "Count Duckula", una spassosissima serie che vede in azione un Dracola-papero!

In casa Marvel le serie dedicate ai mutanti crescono come i funghi: "Excalibur", "Wolverine", "X-Terminator" (miniserie), sono le ultime arrivate e si aggiungono a "X-Men", "Classic X-Men", "New Mutants" e "X-Factor".

Alla DC Comics si registra un doppio gradito ritorno: quello del team Wolfman/Perez su "The New Teen Titans" e quello di Levitz/Giffen su "Legion of Super Heroes". "Detective Comics" presenta ora storie di Matt Wagner e si preannuncia così interessantissimo.

E veniamo ora alle etichette indipendenti sempre ricche di succulenti novità: la "Aadvark" (casa editrice famosa soprattutto per il suo "Cerebus") presenta "Puma blues", il cui n. 20 ha contributi di Alan Moore e Frank Miller; dalla "Continuity" provengono "The Freak show graphic novel" a cura del duo Wrightson/Jones, maestri del macabro USA, e "Captain Power", curata da Neal Adams; imperdibile, per la "Fantagraphics", l'"Hernandez brothers sketchbook", un volume retrospettivo sul lavoro dei tre fratelli, antecedente a "Love & Rockets", contenente schizzi preparatori e racconti completi; la prima serie di "Nexus" col n. 50 è giunta al termine: il nuovo Nexus sarà addirittura una ragazza (non perdetevi la miniserie "The next Nexus", per la Fust); infine, per gli amanti di Howard Chaykin, una nuova chicca: una serie erotica, dal titolo "Black kiss", per la "Vortex".

A. F.

LE DONNE D

Pare abbiano scoperto quale marca di dopo-barba usi Dylan Dog. Denim, per uomini che non devono chiedere. Mai. Non si spiegherebbe in altro modo quel suo continuo e proficuo cadergli tra le braccia d'affascinanti ragazze, quasi sempre clienti, afflitte da problemi o ricorrenti ossessioni paranormali. Con tanta voglia d'addentrarsi assieme a lui nelle stradine angosciose e spesso mortifere dell'altroquando. Folta rappresentanza d'uno Specifico Femminino che cerca la sollecita protezione del nostro bel Indagatore dell'Incubo. Desiderose, anche, di scivolare lestamente nel suo letto. Snobbando gli espliciti richiami dell'aitante Groucho, tutte prese come sono dall'entusiasmo libidinoso. Per far perdere le loro inquietanti tracce, finiti gli incontri intimi e gli angoscianti dilemmi d'Oltretomba, senza nemmeno regalargli un addio.

Già la prima avventura dell'aitante giovanotto ("L'alba dei morti viventi", disegnata da Angelo Stano. Non citeremo più l'autore dei soggetti: e sempre l'*imaginifico* Tiziano Sclavi) presenta una polposa signora in evanescente vestaglietta usata per esaltare grandi forme, insidiata dal consorte trasformatosi in zombie. Corsa a chiedere aiuto a Dylan e pronta ad approfondire la faccenda tramite affettuosi sistemi. Sybil Browing concluderà la sua partecipazione soccombendo, momentaneamente, al fascino dell'acchiappaincubi.

Stessa faccenda con la pimpante

Jane Sarandon, affacciatasi nel secondo numero ("Jack lo squartatore", disegni di Gustavo Trigo). Va bene che la forosetta rivelerà, alla fine, d'essere una svitata sanguinaria ma le sue smanie di farsi sedurre, arrivando anche a piombare nuda nella vasca da bagno del detective, suscitano invidia per il trascinante sex-appeal sprigionato dal Nostro.

Figurarsi con la romantica provocazione di Rowena, personaggio dallo sguardo gravido di promesse, protagonista dell'episodio "Attraverso lo specchio", tavole di Giampiero Casertano. Rowena appartiene alla razza delle donne intense ed anguillesche, pronte a far balenare paradisi lussuriosi e, l'istante dopo, negarsi. Veloci a scomparire, lasciando cuori spezzati e maschi infoiati dietro le belle spalle.

Più languidamente eccitante, forse, appare la fotomodella Shirley che, nello stesso episodio, andrà a passeggiare nel bosco indossando provocanti abiti di scena. Questa Biancaneve del sesso, salvata da Dylan e desiderosa d'assistenza, finirà mort'ammazzata, come la ragazza precedente.

E mentre il farfallone Dylan passa in camera da letto, Groucho sfodera sorrisi e battute, cercando di bloccare a suo profitto, le belle spasimanti del suo datore di lavoro. Fatica sprecata.

Arriverà persino ad infilarsi nel letto di Dylan, accanto all'ultima conquista, accolto da uno scoraggiante urlo. (Ne "Gli uccisori" di Luca Dell'Uomo). Sarà questa l'unica volta che l'assatanato *in bianco* Groucho proverà passare dalle parole ai fatti, sognando una partita a tre. Del resto, Groucho poteva accampare la provocazione. Quella biondina gli girava per casa indossando solo un paio di sgambatissimi slip.

Altre, maliziose, amano esibire i consueti armamentari della seduzione: reggicalze, reggiseni creati per esaltare senza contenere, mutande trasparenti, guaine di seta.

Provocante al punto giusto, Victoria nel "Canale 666" illustrato da Carlo Ambrosini, viene abbigliata con un bolerino scuro che le mette bene in mostra tette prorompenti, mutandine nere e nasconderle appena l'inguine e calze rigate. Una eleganza intima decisamente (e audacemente) italiana piuttosto che britannica.

L'identica *impudica* maniera d'agghindarsi la troviamo in Petulia ("Il castello della paura") e "La dama in nero" ambedue disegnati da Montanari-Grassani) che si fa accompagnare da Dylan al castello maledetto durante una nevicata. Il fantasma menagramo in abiti vedo-

I DYLAN DOG

vili non riesce a tener lontani gli eredi di cospicua eredità. E pensare che la spettrale damina vuole vendicarsi sui discendenti del marito, dopo che questi le fece colare sul volto una secchia di acido. Un vero peccato. La signora nuda e incatenata sulla panca alla mercè del sadico consorte non sembrava certo disprezzabile bocconcino.

Dylan Dog, da questo punto di vista, sta come un sorcio nella fabbrica del cacio. La cameriera, tra languori e rossori, gli confida candidamente (?) di non riuscire a dormire sola e lui, da bravo samaritano libidinoso, l'aggiunge alla lista. Senza accorgersi che Petulia in *guepière* e pelliccia in spalla — qui son tutti calorosi; vagolano e dormono vestiti di niente nelle gelide stanze del maniero quasi fossero ai Tropici — sta aprendo la porta della sua stanza. La ferma un inequivocabile "Ooohh..." proveniente dall'interno. Non le resterà che augurare loro uno squartamento da parte della dama nera.

Comunque, né orride apparizioni, né i crimini riusciranno a fermare i gagliardi appetiti sessuali di Petulia, decisa a ritentare il colpo. Riuscendoci. Purtroppo, servetta e gran dama moriranno di morte violenta, evitando complicazioni sentimentali al focoso eroe.

Sfrontata, sentimentale ed anche triste tutto sommato è Bree Daniels, ragazza ad ore dalla battuta facile, protagonista de "Memorie dell'Invisibile". A Dylan che la fa entrare chiamandola signorina, lei ribatte. — Non sono più signorina da quando avevo tredici anni —.

Dylan bazzica tra maniaci innocui e sanguinari, clienti di prostitute, un sottobosco afflitto da evidenti carenze affettive, gente sprezzante e molto pericolosa. Personaggi visti da Casertano con stile volutamente grottesco ma con occhio di riguardo per quanto concerne donnesche rotondità. Qui Dylan fa il redentore di donne traviate. S'innamora al punto da volerla sposare della sua cliente la quale, certamente più navigata di lui di fronte alla vita, e che vita!, lo scaccia con le lacrime agli occhi.

Bree Daniels segna l'involuzione erotica di Dylan. Dopo di lei, seppur tentato, non si farà irretire. Nello Special n. 1 lo troviamo sul lago di Lockness, in un'ala del castello intento a far l'amore con una splendida bionda, usa a trasformarsi allo scoccar della mezzanotte nel mostro. Ma gli *exploit* con la Cenerentola a rovescio sono immaginati da un club di eccentrici, maniaci dell'orrore.

Significativamente, quando il redivivo Xabaras gli dirà: — Tu hai sempre inseguito l'amore di Morgana. E per questo nessun'altra donna può starti vicino a lungo... In ognuna di loro tu cerchi solo lo sguardo di... — Dylan sbotterà in un — Ma piantala!... —. Anche se questo sogno in un fumetto (o fumetto nel sogno?) vede la riapparizione, sotto le spoglie arrapanti di Morgana, della Sybil ex-amante sua nell'episodio iniziale. (In "Morgana", disegni di Angelo Stano).

Giuda ballerino, mi sorge un dubbio. Che sia, invece, finita la scorta dell'*after-shave*?

Claudio Dell'Orso

SCENEGGIATORE? SI

Vediamo subito di sfatare un luogo comune: quello dello sceneggiatore di fumetti è un bel mestiere.

Cosa c'è? Volete dirmi che ho scoperto la proverbiale "acqua calda"? Forse no.

Nel campo del fumetto (come, d'altra parte, in tutti i settori dello scibile umano) non mancano, certo, i piagnoni. Anzi, diciamo che formano un numero abbastanza cospicuo.

Questi figuri (un po' tristi, per la verità) passano il tempo a lamentarsi di come vengono trattati dagli editori, dai disegnatori e dal pubblico.

Una delle lamentele più frequenti riguarda il fatto che gli sceneggiatori vengono pagati molto meno rispetto ai disegnatori (in un rapporto di, circa 1 a 4). Niente di più vero, ma questi signori omettono di precisare che lo sceneggiatore, per una elementare questione di tempi, ha la possibilità di poter lavorare di più rispetto ad un disegnatore. In soldoni, quindi, il discorso si riduce ad una questione di bravura e capacità professionali: o ce l'hai, o te le fai venire, o ti attacchi al tram, insomma.

L'unica cosa su cui mi trovo d'accordo è che, spesso, il grande pubblico (l'unico vero critico!) è portato a considerare di più il bel disegno, in luogo dei testi e della trama. Ma la colpa di questo stato di cose non è ascrivibile a quella entità astratta che si chiama pubblico, ma a quella ben più "solida" formata da tutti gli addetti ai lavori (critici, editori, autori, ecc.): in fondo, si sa, nessuno nasce imparato e al pubblico non è mai stato veramente insegnato come si fa a *leggere* (nel vero senso della parola) un fumetto.

Insomma, sarà che sono ancora giovane (relativamente al campo in cui opero), sarà che è poco tempo (circa tre anni) che "esercito" il mestiere di sceneggiatore, ma ogni volta che riesco a "piazzare" una storia presso qualche casa editrice (i soldi! Ah, i soldi!), ringrazio il Padreterno (o chi per lui) di avermi donato la fantasia e la voglia (matta!) di scrivere storie a fumetti.

Con questo non voglio certo dire che lamentarsi è sbagliato (per carità!), ma che nel farlo non guasterebbe un minimo di onestà e di intelligenza (tanto lo so che queste mie parole si perderanno nell'incessante vento della stupidità. Pazienza!).

Fatta questa doverosa (inutile?) precisazione, direi di passare all'argomento in questione: la sceneggiatura vera e propria, ovvero, cosa ci vuole per scrivere dei buoni (non certo capolavori) fumetti.

Vorrei intrattenermi, in particolare, su due aspetti della sceneggiatura: la caratterizzazione dei personaggi e la trama, cioè lo "sfondo" su cui si muovono i personaggi in questione.

Una buona storia è quella con dei buoni personaggi.

A parlare è Giancarlo Berardi, grande sceneggiatore e "papà" di Ken Parker, ed io mi trovo completamente d'accordo con lui.

È inutile costruire una situazione perfetta, magari con un'accuratissima documentazione, se poi i personaggi risultano stupidi, algidi, poco

GRAZIE!

definiti psicologicamente o, come spesso accade, troppo legati a stereotipi il più delle volte vecchi e stantii.

Il personaggio di una storia a fumetti deve smettere i panni di "personaggio" e vestire quelli di "persona". Deve avere una "storia" alle spalle, un "background" consistente. Si deve far capire che vive indipendentemente dalla vicenda in cui è coinvolto. È un individuo con un ego ben preciso. Deve avere in sé tutte le incertezze, tutte le convinzioni, le piccole manie quotidiane, le ansie, i dolori, le speranze, le illusioni, i sentimenti, il senso dell'eroico e del ridicolo, che caratterizzano tutti gli esseri umani (e non!).

Per rendere più chiaro questo concetto, prendo ad esempio un'opera a me molto cara: la saga di Velissa, di Le Tendre e Loisel.

Le Tendre (come il disegnatore Loisel) è un vero genio e piange il cuore nel constatare che, per la grande massa di lettori, è quasi un emerito sconosciuto.

Nella storia di Velissa, ovvero "La ricerca dell'augello del tempo", dà una vera e propria lezione sulla sceneggiatura ed, in particolare, sulla costruzione psicologica dei personaggi.

Personaggi indimenticabili, come Velissa, figlia della potente maga Mara, o come Vragon, vecchio guerriero con, alle spalle, mitiche e grandi imprese.

Ecco, soffermiamoci un attimo ad analizzare il personaggio-persona Vragon.

Egli è, come ho già detto, un guerriero, famoso in tutte le marche della sua terra, ormai in "pensione". Le Tendre ne "disegna" un profilo pressoché perfetto. Vragon è, come tutte le persone anziane, un gran testa di cavolo, testardo, con grandi slanci e grandi dolori lombari. Il fatto stesso che partecipi all'avventura è un importante indizio per capire la sua personalità: lo fa spinto non da nobili e alti sentimenti, ma dal desiderio di poter rivivere quelle storie che si limita, ormai, a raccontare a dei sognanti bambini davanti ad un camino acceso.

Come dire: anche i "Conan" invecchiano, con tutte le conseguenze che porta questa strana malattia che si chiama senilità.

A tal proposito mi sovviene un altro mirabile esempio: il Batman di Frank Miller, incattivito, più feroce che mai, ma con troppi anni sulle spalle ed una schiena che non gli funziona più bene.

Pur se appartenenti a due scuole espressive completamente differenti, Le Tendre e Miller hanno in comune la sempre più rara capacità di narrare mettendo a nudo i sentimenti dei personaggi. Sentimenti che vanno dal tragico al ridicolo, dal serio all'ironico, dall'odio all'amore, dal quotidiano alla follia.

Penso (correggetemi se sbaglio) che le rigide strutture caratteriali in cui sono sempre stati costretti i personaggi dei fumetti siano diventate vecchie, obsolete, decrepite.

Il "cattivo alla Tex", crudele per natura, sta, per fortuna, sparendo, lasciando il posto ad un "cattivo" più umano, ricco di ambiguità e di insicurezze. Così come sta sparendo l'"eroe senza macchia e senza

paura".

Tornando a Le Tendre e Loisel, e, quindi, al rapporto sceneggiatore-disegnatore, c'è da puntualizzare un fatto: spesso capita che un'ottima storia venga rovinata da un pessimo disegno (vedere "La guerra delle bonke" di Godard e Riberal. Raro che accada il contrario.

Quello che riguarda lo sfondo narrativo è un disegno più semplice, ma non meno importante.

Qui le capacità artistiche dell'autore si devono fondere con una rigorosa serietà professionale. Mi spiego. Se si decide di ambientare una storia nella Francia di Filippo il Bello, non si può improvvisare, non è permesso inventare. Al massimo si possono inserire personaggi immaginari che, per una ragione o per un'altra, non sono mai "passati alla storia". Bisogna farsi un culo così, come dicono ad Oxford, sui libri e sulle riviste specializzate. Così come in generale, per scrivere delle buone storie a fumetti, bisogna cercare di allargare i propri orizzonti mentali leggendo di tutto con molta curiosità, vedendo films e, soprattutto, leggendo fumetti di altri autori, cosa che molti artisti di casa nostra non si degnerebbero mai di fare.

Tutto questo lavoro è indispensabile sia che si tratti di una storia a sfondo storico-attuale, sia di una storia di pura fantasia, come quelle di SF e di Fantasy.

Infatti non bisogna cadere nell'errore, facile, di credere che scrivere, per esempio una storia Fantasy, sia più facile rispetto ad una a sfondo storico.

Anche le storie di pura fantasia devono rispettare degli schemi narrativi ben precisi: se si racconta di un paese dove gli asini volano, si deve rendere plausibile che, in quella terra, gli asini volino.

Come esempio basta prendere il già citato ciclo di Velissa.

Se non siete convinti di questo, abbandonate per un attimo il fumetto e leggetevi "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien.

Fatto? Bene!

Adesso vi sfido a dire che scrivere, o solo immaginare, una storia Fantasy sia facile. Convinti?!

Insomma, per concludere, il mestiere di sceneggiatore (come quello del disegnatore) non è per niente semplice o romantico. Il più delle volte vuol significare sudore, mal di testa, crisi creative e tanti calci nel sedere. Se poi uno vuole esercitarlo ad alto livello, vuol significare, anche, che si deve riuscire ad avere "le palle" (come dice sovente un mio carissimo amico disegnatore-sceneggiatore).

Ma proprio perché non è tutto rose e fiori, questo mestiere lo amo visceralmente (cos'è, masochismo?) e non lo cambierei con nessun altro al mondo.

Detto questo vi saluto, anche se, per vostra sfortuna, non si tratta di un addio, ma di un arrivederci a presto (c'è ancora tanto da dire!).

Il vostro

Alessandro Di Virgilio

P.S.: Spero tanto che questo mio articolo vi abbia talmente nauseati e spaventati da togliervi dalla testa qualsiasi velleità di poter intraprendere la carriera di sceneggiatore. Così non correrò il rischio di vedermi soffiare il posto da uno di voi (che ci ho moglie e figli!).

Quest'anno Superman ha festeggiato il suo cinquantesimo compleanno: infatti ben mezzo secolo è passato da questo mitico personaggio, armato di uno sgargiante costume, fece il suo debutto sul primo numero di "Action Comics" nel 1938. Il concetto di super eroe, però, secondo alcuni si ricollegava parzialmente ad alcuni personaggi dei Pulp Magazines anni '30, come Doc Savage e Gladiator, ma si potrebbe risalire anche più indietro, agli esseri quasi divini della mitologia. È innegabile comunque che Superman sia stato il primo vero super eroe, non solo in virtù delle proprie caratteristiche (poteri di un dio, buono e giusto oltre ogni misura, responsabile del suo ruolo di salvatore dell'umanità e sempre vincente sul cattivo di turno), ma anche per l'invenzione della sua identità segreta. Questa fu sicuramente un'idea geniale e vincente, che rispondeva alle frustrazioni di quanti, come Clark Kent, non vivendo una vita da protagonisti, potevano almeno sognarne una, immedesimandosi in quel personaggio timido ed impacciato, capace però all'occorrenza di compiere ogni impresa. Altra data importante nella storia dei comics a sfondo supereroistico è il 1939, anno in cui Batman fa la sua prima apparizione su Detective comics. La genesi dell'uomo pipistrello di Bob Kane, pur seguendo cronologicamente quella del superuomo siderale di Shuster e Siegel, ne è minimamente influenzata: infatti, Batman (in quanto vendicatore mascherato) è da ricollegare principalmente a figure come Zorro, the Shadow o l'Uomo mascherato (Phantom), e dall'Uomo d'acciaio eredita semplicemente il taglio del costume.

Sia Batman che Superman saranno gli archetipi per la creazione dei futuri supereroi che, nel 1941, in seguito alla dichiarazione di guerra sodarono moltiplicandosi, fino, poi, a scomparire quasi, al termine di essa.

Negli anni '50 sull'onda del maccartismo fu creato il Comics Code Autority, organo censorio che in poco tempo fece scomparire parecchie testate. Secondo il Comics Code, il comic book doveva avere una funzione propedeutica e non più di semplice intrattenimento, considerato il suo enorme potere di influenza sui bambini.

La rinascita del filone dei super eroi vi fu per merito di Stan Lee e della sua Marvel Comics, nel 1961 con la testata *"The Fantastic Four"*. In questa si narravano le imprese di quattro amici che, acquistati poteri stupefacenti per mezzo di un incidente spaziale, decidono di mettersi al servizio dell'umanità. La grossa novità consisteva nel fatto che i 4 sapevano di essere considerati dall'umanità nient'altro che "freaks" (mostri) e desideravano, quindi, tornare ad un'esistenza normale.

Per la prima volta veniva operata un'analisi interiore nei confronti dei super eroi (da qui la formula dei super eroi con "super problemi").

Altra grande invenzione di Lee fu quella della "continuità" nei fumetti, ottenuta incastrando sapientemente storie di più personaggi in più serie. Si venne, così, a creare un vero e proprio universo fumettistico.

Purtroppo, però, anche i super eroi della Marvel — ingabbiati nei loro ruoli di buoni, altruisti, salvatori della patria, nella più totale incapacità di essere "negativi" — avevano una rappresentazione psicologica spesso falsa e parziale.

Ne scaturì che, col passar del tempo le storie di Spiderman & Co. si incominciarono a trascinare nella più totale imitazione delle peggiori soap operes televisive. L'apice della crisi si verificò, anche a livello di vendite, alla fine degli anni '70.

Negli anni '80 iniziarono a nascere i "Comics book store", negozi specializzati nella vendita dei fumetti, che resero possibile un sistema di vendite dirette che prima non esisteva, consentendo così agli albi di sfuggire al controllo del Comics Code e di determinare con maggiore esattezza i gusti del pubblico.

Contemporaneamente si incominciavano ad intravvedere in alcune serie, protagonisti con caratteristiche "negative" e non più a tutto tondo (ad es. Wolverine, l'X-Man più amato).

Gli anni '80 portano alla ribalta alcuni ottimi autori, capaci di affrontare temi "scottanti" come il sesso, la droga e le terribili conseguenze della violenza (di cui i fumetti super-eroistici sono abbastanza pieni).

Si segnalano Marv Wolfman, John Byrne e, soprattutto, Frank Miller ed Alan Moore.

WATCH

Questi ultimi hanno rappresentato la tappa finale dell'evoluzione della figura-tipo del super eroe, dalle sue origini fino ad oggi.

Frank Miller ha introdotto nel fumetto americano un grado di crudo realismo mai raggiunto prima in questo campo e la sua prima serie (Daredevil) è stata amata dai fans proprio per l'intensa drammaticità delle storie.

Miller, rifiutando tutti i clichès propri della narrazione super-eroistica, si è ispirato, in Daredevil, ai romanzi gialli di Hammet e Chandler, segnando così una traccia indelebile nel fumetto americano.

Nel 1986 Miller scrive e disegna "The Dark Knight Returns" (miniserie di 4 numeri per la DC) in cui si propone di narrare l'ultima avventura di Batman e, nel contempo, di farlo entrare nel mito (cosa che gli riesce perfettamente).

Sia Daredevil, che Batman, però pur diventando molto più reali dei loro colleghi di carta stampata hanno, però, sempre qualcosa che li distingue dall'uomo normale e li rende supereroi: sono "eroi" nel vero senso del termine. Le avversità e le calamità possono riuscire a piegarli ma mai a spezzarli perché essi trovano sempre il modo di risollevarsi e di ritrovarsi, magari ancora più forti, in virtù di una forza d'animo che li rende unici. Sono degni discendenti del "prometeo" di Eschilo, in quanto Titani vulnerabili ma sempre capaci d'innalzarsi con la loro forza morale al di sopra della gente comune, dipinta, solitamente, nella sua meschinità ed invidia.

In "Dark Knight", Batman, pur mettendo in pericolo un'adolescente tredicenne (Kelly, la nuova Robin) e causando un notevole disagio alla popolazione di Gotham, viene continuamente giustificato dall'autore e le figure che gli sono intorno hanno l'unica funzione di esaltare ancor più l'immagine.

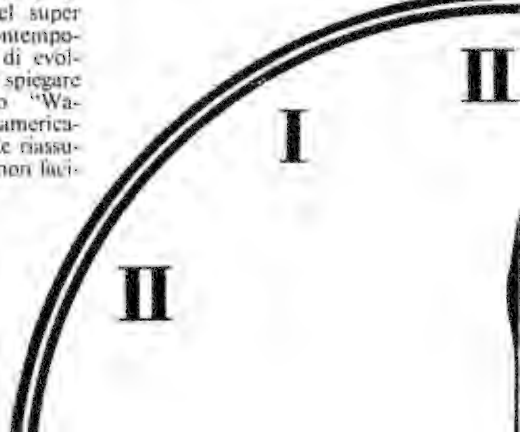
Un anno appena dopo Dark Knight, nel 1986, fa la sua comparsa la serie limitata di 12 numeri "Watchmen", ad opera di Alan Moore (scrittore inglese approdato in America sulla scia del successo ottenuto in patria) e Dave Gibbons.

Moore aveva consolidato la sua fama, in America, grazie a "Swamp Thing" (DC Comics), serie che da patetica imitazione di "Man Thing" (l'uomo-cosa della "Marvel", apparso anche in Italia sul "Corriere della Paura") è stata da lui trasformata in uno dei più sofisticati (e venduti) fumetti horror americani. "Watchmen" gli conferisce nel 1987 il "Kirby Anard" come il miglior scrittore dell'anno. In questa serie, Alan Moore distrugge inesorabilmente la figura-tipo ed il mito del super eroe classico, dandogli contemporaneamente la possibilità di evolversi in diverse forme. Per spiegare cosa abbia rappresentato "Watchmen" per il pubblico americano, bisogna che brevemente riassuma la sua trama, impresa non facile, data la sua complessità.

Moore fa uso in "Watchmen" di quella particolare tecnica narrativa, assai diffusa nei romanzi di SF, riguardante i "possibili futuri" o "tempi alternati" (ipotizzando, infatti, che un avvenimento storico passato abbia preso una direzione diversa da quella a noi conosciuta, si costruisce una storia fittizia, "alternata", appunto, a quella vera).

In questa serie il corso naturale della storia è stato mutato dall'avvento dei super-eroi, il che, per la prima volta, ci fa considerare cosa sarebbe accaduto se simili esseri fossero realmente esistiti.

I personaggi in costume di Moore sono, infatti, ben diversi da quelli a cui siamo abituati, e sono descritti dal loro autore con feroce ed obiettivo realismo.



MEN

Maniaci, esibizionisti, violenti o ingenui idealisti: ecco i super eroi, finalmente spogliati di quell'ultima patina di eroismo positivo che ancora li differenziava dall'uomo comune; non sono i beneffattori-bambolotti derivati da Superman, né i Titani di Miller, ma solo delle "persone che si vestono in modo strano", con motivazioni diverse e contraddittorie ("ero ricco, annoiato e c'erano molti altri tipi che lo facevano. Così non mi sentivo ridicolo...").

È l'America del 1985, un'America ben diversa da quella che conosciamo, dove Nixon è stato eletto Presidente per altre 3 volte, dopo che — sotto il suo mandato — è stata vinta la guerra del Vietnam. Wood Ward e Bern Stein (i giornalisti che causarono lo scandalo Watergate) sono stati trovati morti in un garage, automobili elettriche hanno sostituito quelle a gas, in virtù di un progresso tecnologico più avanzato. Il tutto, a causa di un solo uomo, o meglio del Superman divenuto realtà: Doctor Manhattan, un essere quasi onnipotente, capace di vedere il futuro, completamente asservito al governo di Nixon e deterrente finale contro la Russia.

In questo mondo, animato da un senso di giustizia del tutto personale, si muove il vigilante mascherato Rorschach, il quale, dopo aver scoperto quel che crede sia un complotto contro gli eroi in costume (il "Comico", altro vigilante asservito al governo, viene ucciso, mentre Adrian Veidt, alias Ozymandias, sfugge a malapena ad un attentato) comincerà a contattare gli altri eroi ritiratisi nel 1977, in seguito ad un atto del senato che proibiva per legge il vigilantismo.

Questa trama a tratti sembra essere solo un pretesto per compiere un viaggio nella psiche dei personaggi, con un continuo intersecarsi di presente e passato nella loro memoria che raggiunge il culmine nel n. 4, dove viene narrata la storia del Dr. Manhattan.

In quest'episodio le normali coordinate di tempo e di spazio vengono a confondersi in un unicum che fluisce liberamente nella mente del personaggio, ridotto quasi ad un patetico automa le cui azioni e reazioni sono state già determinate da molto tempo ("È questo quel che sei? La cosa più potente dell'universo, una marionetta che segue un copione? Siamo tutti marionette, Laurie. Io sono solo una marionetta che può vedere i fili") in questo mondo fittizio non vi è più una distinzione — seppur minima — tra bene e male, ma questi diventano concetti relativi ed i protagonisti stessi sono in bilico tra la razionalità e la follia che sembra guidi le loro azioni.

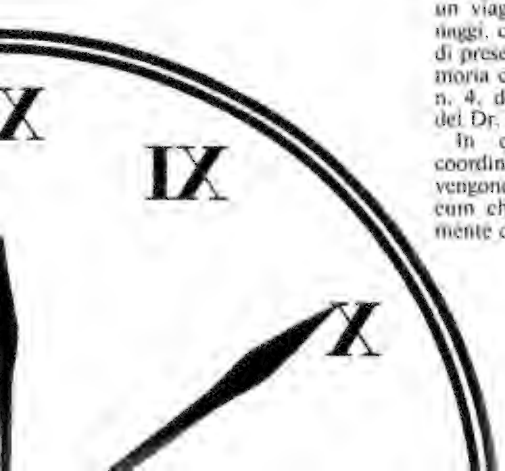
I Watchmen sono figure da amare ed odiare contemporaneamente, mai immobili e costanti nel carattere e nelle decisioni, capaci di cambiare, modificarsi e rivelarsi per quel che sono realmente.

Rappresentano, dunque, l'antitesi al Superman generato 50 anni fa. Attualmente, purtroppo, per la gioia dei moralisti e dei benpensanti, una ondata censoria sembra essersi abbattuta con notevole violenza sui fumetti americani, proprio nel momento di quest'importante evoluzione e c'è da temere un repentino regresso verso gli stereotipi più deteriori.

Lo stesso Miller avverte: "La Marvel e la DC si sono impaurite e noi autori dobbiamo sopportare questo stupido sistema di censura".

Per l'intanto, Moore ha lasciato la DC e ha creato una propria casa indipendente, la "Mad Love Publications".

E. Fontana



Los Bros

LOVE &

Hernandez

ROCKETS

La Fantagraphics, Casa Editrice di punta del mercato a fumetti nordamericano, distintasi sinora per le proprie scelte accurate, per la grafica accattivante degli albi, ma soprattutto per la critica dissacrante del "Comics Journal" (probabilmente la rivista d'informazione più querelata del mondo) ha come fiore all'occhiello il bimestrale in bianco e nero "Love and Rockets", 32 pagine di grosso formato.

Questa rivista, alfiere della "New Wave" americana, giunta ormai al suo ventottesimo numero è diventata, a tutti gli effetti, un fumetto di culto.

Gli autori sono "Los Brothers Hernandez", tre fratelli (Mario, Giubert e Jaime) di origini messicane.

Il fumetto americano, immutabile nei suoi clichés, trova in "Love & Rockets" la classica eccezione che conferma la regola. In questa rivista si riscontra (e di questi tempi è cosa rara) il gusto di raccontare una storia (magari vissuta), comunicare emozioni tenere e violenti. Si riscontra anche il sentimento di amore/odio che la nuova generazione degli autori americani ha nei confronti del fumetto supereroistico.

"Super-Heroes Suck!" dirà Jaime per bocca della sfrontata Hopey, uno dei suoi più riusciti charachters, ma è anche vero che l'amica Penny Century ha la massima aspirazione di diventare una super-eroina (The Rocket-Girl).

Sicuramente Gilbert & Jaime sono cresciuti leggendo Superman & Co., ma l'evento cardine della loro evoluzione artistica furono gli umanoidi associati, con Moebius in testa, che apparvero negli anni '80 sulla rivista "Heavy Metal".

Si includa, inoltre, l'amore viscerale per la musica Rock, per la "New Wave" californiana dei Black Flag, Circle Jerks ecc.., ed il quadro è completo.

Il 1° numero di "Love & Rockets" risale al 1982 quando Gary Groth — puntando decisamente su questi giovani "Puncks" — pubblicò i loro racconti per la "Fantagraphics".

In precedenza, i fratelli Hernandez avevano creato "Mister X", un interessante personaggio, per la "Vortex" (altra casa ed. indipendente americana).

L'albo di "L. & R." si compone solitamente di due serial: "Heartbreak Soup" (La zuppa del mal di cuore), a cura di Gilbert, e "Love and Rockets" (Amore e razzi), a

NAME: CHARLES JOSEPH GRAVETTE

INSTRUMENT: DRUMS

LIFELONG AMBITION:
TO MEET JOHN BONHAM

NAME: ESPERANZA LETICIA GLASS

INSTRUMENT: BASS

LIFELONG AMBITION:
TO DANCE THROUGH THE SOUL TRAIN LINE

cura di Jaime.

Mentre Gilbert fonde nel suo stile i fumetti underground americani 'A la Crumb con i tratti pesanti dei dipinti giapponesi, Jaime accosta Will Eisner (un suo grande amore) alla "Ligne Claire" francese di Chaland, Clerc, Benoit, filtrando il tutto attraverso Moebius.

"Heartbreak Soup", lo si evince dal titolo stesso, è un serial drammatico, sarcastico e violento. I personaggi, dalle fattezze buffe ed ironiche, manifestano spesso caratteristiche esasperate ed una violenza inaspettata.

Gilbert non a caso è stato accostato continuamente a scrittori come Gabriel Garcia Marquez ed al regista Luis Bunüel. Palomar è un villaggio a nord del Messico, lontano dalla modernità, dove spesso la comicità si trasforma in tragedia.

La vita degli abitanti viene narrata da Gilbert nei minimi particolari, talvolta con un cinismo impressionante.

Se "Heartbreak Soup" è struggente e disarmante nella sua semplicità naif, in "Love and Rockets" c'è tutto il fumetto e qualcosa di più. Vi è l'avventura, quella classica, la fantascienza, situazioni di vita comune, amori, donne che combattono su di un ring. In "Love and Rockets" vi sono stralci di lettere, brani di musica Punk, lacrime e sangue sopra ogni pagina.

I fratelli Hernandez hanno la fortuna di saper raccontare, di farti entrare in un mondo a te sconosciuto, dove non c'è limite fra la vita reale e l'esperienza fantastica. Hanno il dono di farti sembrare

NAME: MONICA MIRANDA ZANDINSKI
INSTRUMENT: VOCALS
LIFELONG AMBITION:
TO BE ELVIS (1970 ON)

NAME: THERESA LEEANNE DOWNE
INSTRUMENT: GUITAR, VOCALS
LIFELONG AMBITION:
TO BE IN A GOOD BAND

plausibile la situazione più paradossale. Si prenda ad esempio H.R. Costigan, l'uomo più ricco del mondo, possessore di un magnifico paio di corna, oppure si pensi ai dinosauri della Zymbodia, dei robots, dei meccanici prosolari. In "Love & Rockets" c'è la poesia in uno sguardo di Maggie, in un sorriso di Penny, in una boccaccia di Hopey. E così ci riesce impossibile rimanere estranei a queste figure così umane, che sembra quasi appartengano alla nostra vita, con i loro vizi e le loro passioni. Le "Locas" sono legate da una amicizia fortissima, eternamente senza una lira, le notti passate a un concerto o a sbronzarsi con gli amici, lontano da genitori e parenti vivono alla giornata senza nutrire particolari sogni per il futuro.

Amori, razzi: Hopey ama Maggie, Maggie ama Rand, Rand ama Penny, Penny ama il Rock'n'roll...

"Il fumetto adatto a coloro che non sono sicuri di amarlo".

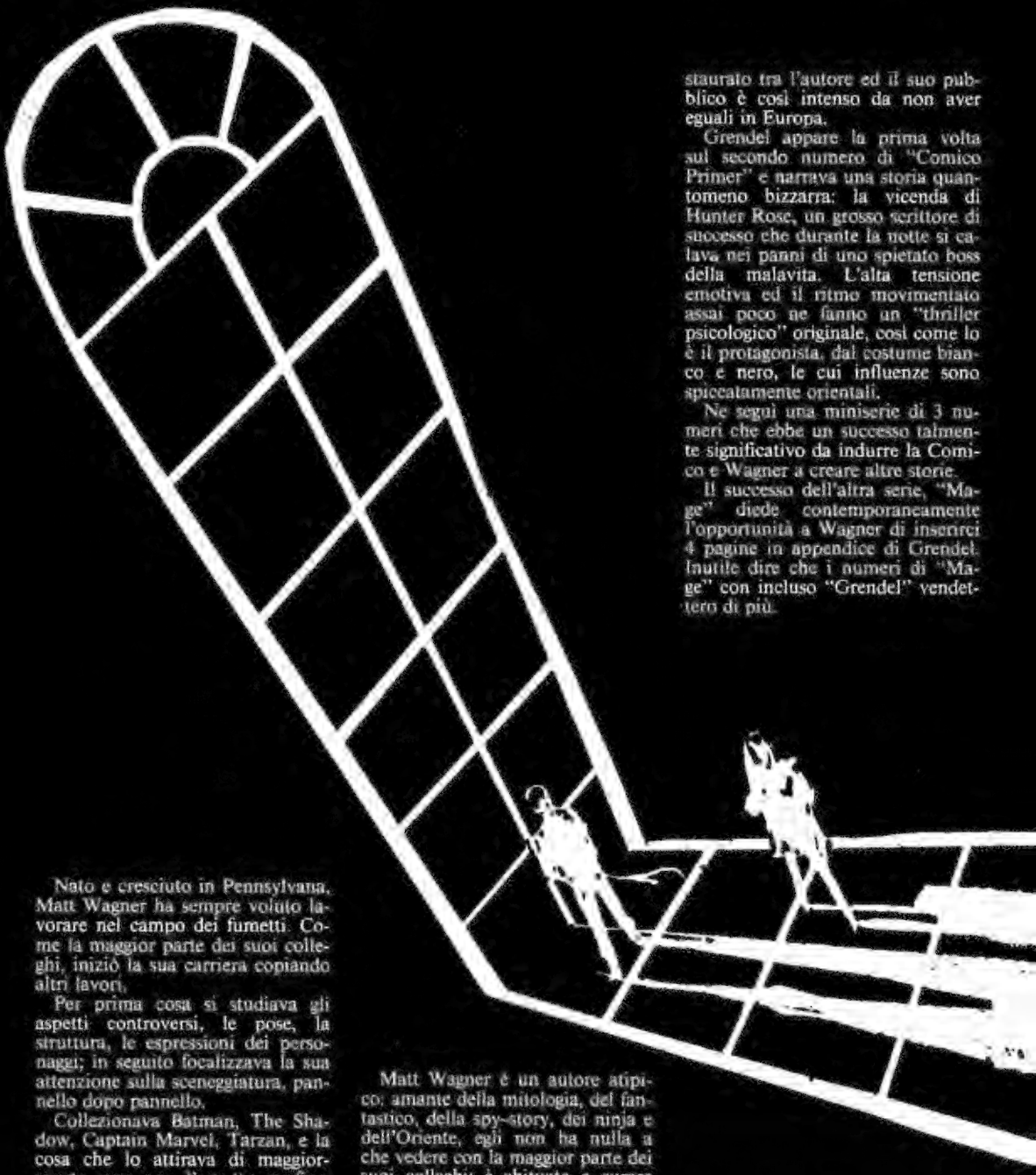
"Il maggiore successo di critica internazionale".

"I più forti personaggi femminili nei Comics".

Questi sono solo alcuni dei lusinghieri giudizi che la critica specializzata ha conferito a "Love & Rockets".

Ricordiamo che i fratelli Hernandez, presentati per la prima volta in Europa al Salone di Lucca nel 1984, hanno vinto uno Yellow Kid e ringraziamo la Comic Art per aver tradotto in lingua italiana questa autentica pietra miliare del fumetto degli anni '80.

A. Florio



Nato e cresciuto in Pennsylvana, Matt Wagner ha sempre voluto lavorare nel campo dei fumetti. Come la maggior parte dei suoi colleghi, iniziò la sua carriera copiando altri lavori.

Per prima cosa si studiava gli aspetti controversi, le pose, la struttura, le espressioni dei personaggi; in seguito focalizzava la sua attenzione sulla sceneggiatura, pannello dopo pannello.

Collezionava Batman, The Shadow, Captain Marvel, Tarzan, e la cosa che lo attirava di maggiormente non era l'aspetto grafico, bensì la personalità, il carattere dei personaggi. L'occasione di iniziare a lavorare nel campo dei fumetti gli venne offerta dalla "Comico", una piccola ma intelligente casa editrice che lo aveva contattato.

Abbandonata, così, la famosa "Philadelphia College Art" dopo appena due anni e mezzo di studio, Wagner cominciò a lavorare su due suoi personaggi: Mage e Grendel.

Matt Wagner è un autore atipico: amante della mitologia, del fantastico, della spy-story, dei ninja e dell'Oriente, egli non ha nulla a che vedere con la maggior parte dei suoi colleghi; è abituato a curare tutto personalmente (soggetto, sceneggiatura, matite, chine e colori!) e ciò è perlomeno singolare in un paese — l'America — dove solitamente i fumetti vengono eseguiti da un'équipe di specialisti.

Matt Wagner è tanto geniale da lasciare stupefatti, difficile e perverso da soggiogarti alla lettura delle sue intricatissime trame. In America il "feeling" che si è instaurato tra l'autore ed il suo pubblico è così intenso da non aver eguali in Europa.

Grendel appare la prima volta sul secondo numero di "Comico Primer" e narrava una storia quantomeno bizzarra: la vicenda di Hunter Rose, un grosso scrittore di successo che durante la notte si calava nei panni di uno spietato boss della malavita. L'alta tensione emotiva ed il ritmo movimentato assai poco ne fanno un "thriller psicologico" originale, così come lo è il protagonista, dal costume bianco e nero, le cui influenze sono spiccatamente orientali.

Ne seguì una miniserie di 3 numeri che ebbe un successo talmente significativo da indurre la Comico e Wagner a creare altre storie.

Il successo dell'altra serie, "Mage" diede contemporaneamente l'opportunità a Wagner di inserirci 4 pagine in appendice di Grendel. Inutile dire che i numeri di "Mage" con incluso "Grendel" vendettero di più.

Raccontata da Wagner dal punto di vista di un giornalista, decorato il testo con illustrazioni Art-Deco a tutta pagina, la storia (che si avvale solo di didascalie, senza alcun rigo di dialogo) è stata ripresentata un anno fa in volume con l'emblematico titolo "Devil by the deeds", che è tutt'oggi il "best-seller" della Comico.

GRENDEL

Si era giunti — ormai — all'avvento di una serie regolare, maggiormente orientata verso l'azione, disegnata da giovani artisti di sicuro avvenire.

È il caso dei fratelli Pander, ispirati sicuramente dalla "Linea Chiara", e dell'interessantissimo Bernie Mireault (Bem), un autore anch'egli ispiratosi al fumetto francese.

Matt Wagner si limita qui a scrivere le storie, ma lo fa da par suo, mantenendo uno standard qualitativo abbastanza alto.

Con la morte di Hunter Rose in "Devil by the deeds" il minaccioso costume di Grendel passa prima ad una graziosa fanciulla, Cristine Spar, sua nipote, ed in seguito al cinese Brian Li-Sung. Ad entrambi (l'avrete capito) l'autore riserva una sorte maligna.

Gli ultimi numeri (16/19) vedono il ritorno di Wagner come disegnatore.

Sono altre storie di Hunter Rose, il Grendel a cui Wagner è maggiormente affezionato.

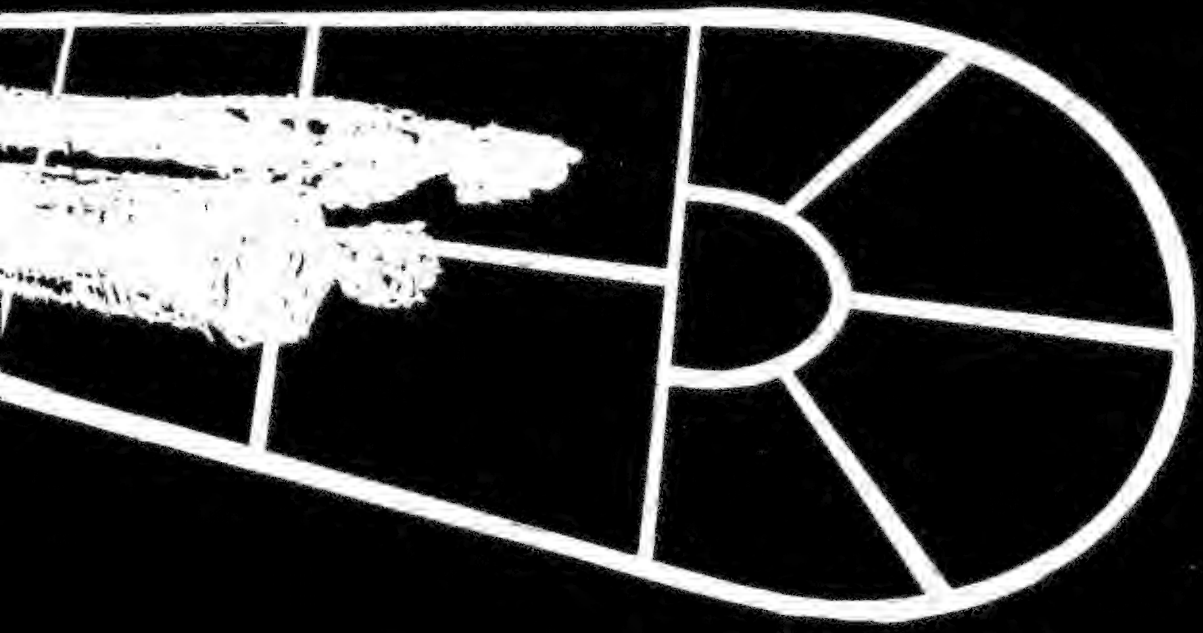
«Questi numeri sono, più che altro, un mio esperimento di sceneggiatura, sono un tentativo di superare i limiti del formato "Comic-Book"». Wagner inserisce 25 vignette per ogni pagine e ritorna a raccontare in modo più psicologico più contorto. Per il futuro sono stati annunciati interessanti cambiamenti.

Per moltissimo tempo nessun uomo diventerà il "nuovo" Grendel e la "forza" risiederà tutta nella maschera, capace di possedere negativamente un'infinità quantità di persone.

Un nuovo team di disegnatori si sta allestendo e — conoscendo la perizia di Wagner — c'è da credere che si tratti di ottimi artisti.

Chi fosse ora interessato ad una conoscenza più approfondita dell'affascinante (ma intricato) mondo di Matt Wagner può richiedere Grendel presso la "Comico – The Comic Company", o presso il proprio distributore di Comics americani. Non si pentirà di aver effettuato questa scelta.

A. Florio



SI INVITANO TUTTI I LETTORI AD ELEGGERE IL "PEGGIORE AUTORE A FUMETTI 1988"

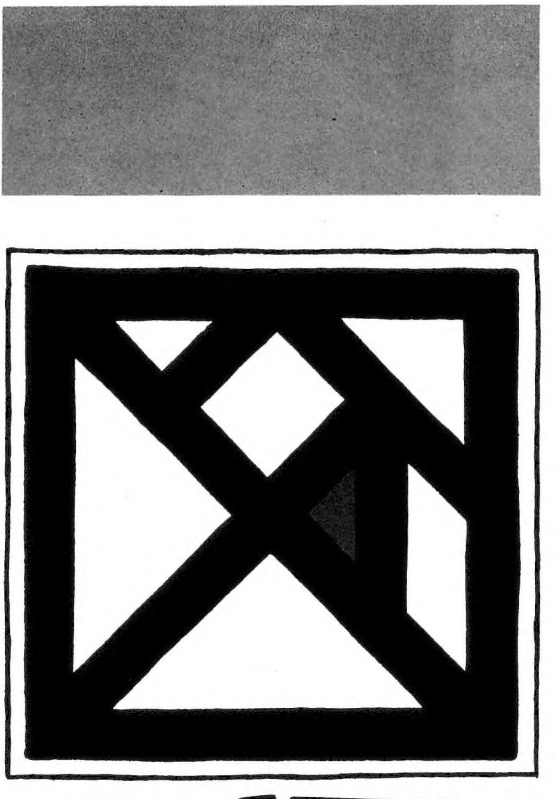
IL NOME DEL VINCITORE VERRÁ PUBBLICATO SUL PROSSIMO NUMERO DI LINEA CHIARA

FATECI PERVENIRE AL PIÚ PRESTO LE VOSTRE PREFERENZE

LA REDAZIONE

FIRST

Sable
RETURN of the HUNTER
JUNE 1988
$1.75
HOWARD CHAYKIN'S
AMERICAN FLAGG!
FROM RUSSIA WITH LOVE
LONE WOLF and CUB
by
KAZUO KOIKE
and
GOSEKI KOJIMA
introduction by
FRANK MILLER
第5巻
$1.95 U.S.
$2.50 CANADA
NEXUS
HE'S BAAACK
DEC 1987 / NO. 10
$1.75 / $2.25 CANADA
Whisper



LIBRERIA EDITRICE
NAPOLI

LINEA *Chiara*

X